

CONTIENE PC CD-ROM

THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CD32

212
PAGINE!

DICEMBRE - N° 81
Lire 14.900

È SCOCCATA L'ORA...
THE 11th HOUR

REBEL ASSAULT II

La saga di Guerre Stellari
nuovamente protagonista

WIPEOUT

Dopo l'incredibile Destruction Derby,
la Psygnosis ci riprova

SIM ISLE

Godetevi un'isoletta tropicale
tutta vostra!

Z

Bitmap Brothers
sul sentiero di guerra

RAYMAN

La nuova frontiera
del platform su PC

HEXEN

Dopo Doom e Heretic, arriva la
nuova eredità id Software

LE ALTRE RECENSIONI DEL MESE:

ALIENS • TEKWAR • FRANKENSTEIN • PRO PINBALL
WITCHAVEN • MISSION CRITICAL • NAVY STRIKE • MORTAL COIL



THE TOP GAMES



SOFTWARE & GAMES

COMPUTER

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
4D SPORT BOXING	29.000	
A10 TANK KILLER	39.000	
A320 APPROACH TRAINER	69.000	
AKIRA	79.000	
ALADDIN	79.000	
ALIEN BREED 2	69.000	79.000
ALIEN BREED 3D	69.000	
ARCADE POOL	49.000	
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.000	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.000	
B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	49.000	
BASE JUMPERS	69.000	69.000
BEHIND THE IRON GATE	59.000	
BENEATH A STEEL SKY	89.000	
BLOODNET	69.000	79.000
BODY BLOWS 2	69.000	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.000	
BUMP N' BURN	69.000	
BURNING RUBBER	59.000	
BURNTIME	59.000	29.000
CANNON FODDER II (VERS. FULL PRICE)	59.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.000	
CHAOS ENGINE	69.000	59.000
CIVILIZATION	99.000	
CIVILIZATION (BUDGET)	49.000	
CLASSIC COLLECTION: DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION: LUCAS ART	69.000	
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	59.000	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000	
COMBAT AIR PATROL	49.000	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.000	
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69.000	
COSMIC SPACEHEAD	49.000	
CRYSTAL DRAGON	69.000	
CYBER PUNK	59.000	
DARKSEED	39.000	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.000	
DAWN PATROL	59.000	
DENNIS THE MENACE	59.000	69.000
DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
DRAGONSTONE	79.000	
DREAMWEB	89.000	79.000
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.000	
DUNGEON MASTER 2	89.000	
EMBRYO	49.000	
EPIC	39.000	
EYE OF THE BEHOLDER II	49.000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.000	
F17A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.000	
FANTASY MANAGER 95/96 (BUDGET)	39.000	
FEARS	79.000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.000	49.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.000	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.000	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 (BUDGET)	49.000	
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69.000	
FRONTIER - ELITE II	79.000	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.000	
GENESIA	69.000	
GLOOM	69.000	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	59.000	79.000
HIGH SEAS TRADER	79.000	
HIRED GUNS	69.000	
HISTORY LINE 1914-1918	79.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.000	79.000
ISHAR 3	69.000	
ISHAR TRILOGY	59.000	
IT'S CRICKET	69.000	
JAMES POND III	69.000	
JET STRIKE	59.000	69.000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.000	
JUNGLE STRIKE	69.000	
K240	69.000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.000	69.000
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.000	
KING'S QUEST VI	79.000	
KING'S TABLE	79.000	
KINGPIN	39.000	
LEGACY OF SORASIL	39.000	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39.000	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.000	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69.000	
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	39.000	
MEGA TRAVELLER 2	39.000	
MONKEY ISLAND 2	119.000	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
MORPH	59.000	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000	
MR BLOBBY	29.000	
MR NUTZ	49.000	
ON THE BALL WORLD CUP	39.000	39.000
OUT TO LUNCH	69.000	
OVERLORD	69.000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.000	
PERIHELION	69.000	
PGA EUROPEAN TOUR	59.000	69.000
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSIONS	69.000	
PINBALL MANIA	69.000	
PINKIE	69.000	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.000	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.000	
POWERDRIVE	69.000	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.000	
PRIMAL RAGE	79.000	
PRIME MOVER	79.000	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.000	69.000
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.000	
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	89.000	99.000
ROADKILL	69.000	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.000	79.000
SENSIBLE GOLF	69.000	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	59.000	
SHADOW FIGHTER	69.000	69.000
SHADOW WORLDS	29.000	
SHAO-FU	49.000	69.000
SIM CITY / GRAPHICS	39.000	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.000	99.000
SIMON THE SORCERER II	79.000	
SKELETON KREW	59.000	
SKIDMARKS	59.000	
SOCCER KID	69.000	
SOCCER SUPER STARS	89.000	89.000
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.000	
SPEEDBALL 2	39.000	
STAR CRUSADER	69.000	69.000
STARLORD	99.000	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.000	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.000	69.000
SUPER SKIDMARKS	79.000	
SUPER STARDUST	69.000	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	79.000
SYNDICATE	39.000	
TACTICAL MANAGER 2	49.000	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39.000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.000	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	59.000	
TEAM YANKEE	39.000	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CLUE	69.000	69.000
THE LION KING	79.000	
THE PATRICIAN	49.000	
THE SETTLERS	89.000	
THE SPERIS LEGACY	69.000	69.000
THEATRE OF DEATH	79.000	
THEME PARK	79.000	89.000
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.000	39.000
TOTAL CARNAGE	69.000	39.000
TOTAL FOOTBALL	69.000	
TOWER ASSAULT	49.000	
TOWER OF SOULS	69.000	
TRACKSUIT MANAGER 2	69.000	
TROLLS	69.000	39.000
TURBO TRAX	69.000	
TURNING POINTS - NAPOLEONICS	79.000	
UFO (BUDGET)	45.000	45.000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.000	89.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	69.000	69.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79.000	
UNIVERSE	79.000	
VALHALLA	79.000	
VIRCOOP	69.000	69.000
VIRTUAL KARTING	69.000	
VITAL LIGHT	69.000	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.000	
WAR IN THE GULF	49.000	
WATERWORLD	79.000	
WHIZZ	69.000	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WINTER SUPERSPORT	29.000	
WIZ N'LIZ	69.000	
WORLD CLASS RUGBY 95	49.000	
WORLD CUP YEAR 94	49.000	
WORMS	79.000	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.000	

AMIGA CD32

	AMIGA CD32
ALIEN BREED 3D	79.000
ALIEN BREED SP. EDIT. + OWAK	29.000
AMERICAN FOOTBALL	49.000
ARCADE POOL	39.000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.000
BANSHEE	69.000
BATTLETOADS	59.000
BENEFACITOR	69.000
BRIAN THE LION	49.000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.000
BUBBA N' STIX	49.000
BUMP N' BURN	69.000
CANNON FODDER	69.000
CAPTIVE 2/LIBERATION	49.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19.000
CHAOS ENGINE	69.000
CORE COMPILATION CD 32	79.000
DARKSEED	79.000
DENNIS THE MENACE	49.000
DISPOSABLE HERO	39.000

	AMIGA CD32
DRAGONSTONE	79.000
EXTRACTORS	59.000
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69.000
FIRE FORCE	59.000
FLINK	69.000
FLY HARDER	49.000
FRONTIER - ELITE II	69.000
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.000
FURY OF THE FURRIES	49.000
GAMER GOLD COLLECTION	69.000
GLOBAL EFFECT	39.000
GLOOM	69.000
GUARDIAN	69.000
GUNSHIP 2000	79.000
HEIMDALL II	49.000
HUMANS I + II	49.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.000
JAMES POND III	69.000
JUNGLE STRIKE	69.000
KID CHAOS	69.000
KINGPIN	39.000
LABYRINTH OF TIME	69.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.000
LAST NINJA III	49.000
LEGACY OF SORASIL	69.000

	AMIGA CD32
LITIL DIVIL	69.000
LOTUS TRILOGY	49.000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69.000
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69.000
MICROCOSM	79.000
NAUGHTY ONES	49.000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79.000
PGA TOUR GOLF	59.000
PINBALL FANTASY	79.000
PINBALL ILLUSIONS	69.000
POWER GAMES	49.000
POWERDRIVE	69.000
PREMIERE	49.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000
QUICK	79.000
RALLY CHAMPIONSHIP	79.000
RISE OF THE ROBOTS	79.000
ROADKILL	69.000
SEEK AND DESTROY	39.000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000
SEVEN GATES OF JAMBALA	69.000
SHADOW FIGHTER	69.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	39.000
SKELETON KREW	69.000
SLEEPWALKER	59.000

	AMIGA CD32
SOCCER KID	69.000
SOCCER SUPER STARS	89.000
SPEEDBALL 2	49.000
STAR CRUSADER	69.000
STRIKER - WORLD SOCCER	69.000
SUBWARS 2050	79.000
SUPER METHANE BROTHERS	49.000
SUPER SKIDMARKS	79.000
SUPER STARDUST	79.000
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000
SUPERFROG	39.000
SYNDICATE	69.000
THE CLUE	59.000
THE LOST VIKINGS	49.000
THEME PARK	79.000
TOTAL CARNAGE	49.000
TOWER ASSAULT	79.000
TROLLS	64.000
UFO (VERSIONE INGLESE)	79.000
ULTIMATE BODY BLOWS	79.000
UNIVERSE	59.000
VITAL LIGHT	69.000
WHIZZ	79.000
WILD CUP SOCCER	59.000
ZOO 2	69.000

Buone Feste



Un NATALE ricco di regali, alla QUEEN COMPUTER !
Per ogni acquisto riceverai uno di questi splendidi regali, la rivista QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...
Buon NATALE a tutti gli amici del CLUB !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

CDROM 99⁹⁰⁰

CDROM 129⁹⁰⁰

CDROM 109⁹⁰⁰

CDROM 99⁹⁰⁰

PC 69⁹⁰⁰
CDROM 99⁹⁰⁰
AMIGA 59⁹⁰⁰

CDROM 109⁹⁰⁰

CDROM 119⁹⁰⁰

CDROM 119⁹⁰⁰

CDROM 99⁹⁰⁰

CDROM 119⁹⁰⁰

CDROM 109⁹⁰⁰

CDROM 119⁹⁰⁰

CDROM 129⁹⁰⁰

CDROM 119⁹⁰⁰



**SPEDIZIONI
VELOCISSIME CON
CORRIERE TRACO TNT**

TOTALE L.

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

PERGIOCO[®]

MILANO VIA SAN PROSPERO 1

MILANO VIA ALDROVANDI

LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20

PERGIOCO Point[®]
MONZA VIA CAIROLI 5

ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109

VENDITA TELEFONICA
PER TUTTA L'ITALIA
TEL. 02 / 29524256

VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI MONDIALI

VIDEOGAMES CD ROM floppy shareware
CONSOLEGAMES PLAY STATION SONY
MAGIC CARD GAMES & GIOCHI DI RUOLO
MINIATURE CITADEL & WAR & BOARDGAMES

**Auguri
a tutti**

EDITORIALE

“ROSSO NATAL”

Stimolato dai penzuli filari di lumicini lampeggianti che irrorano i viali cittadini, dalle tracotanti vetrine di strabocchevoli negozi, dal fervore quasi mistico di adrenalinici balocchi assatanati, dal giubilare bisbiglioso delle festività ormai prossime... Ho a lungo cercato un'immagine che potesse trionfare in copertina, quale serafico emblema del Santo Natale redazionale. Alla fine l'ho trovata.

Ed ecco così assurgere a vera bandiera di questo numero decembrino, il bagno emetico del vecchio Stauf: se solo fossimo riusciti a fotoapplicargli un bel cappellaccio rosso, con rigoroso pon-pon bianco, sarebbe stata la perfetta incarnazione sbeffeggiante dell'ardimento recensorio che pervade la nostra gloriosa pubblicazione.

Lungi dal voler sprofondare in drammaturgiche commiserazioni filo-martiriche, che si riaffacciano ciclicamente a quest'editoriale altare di pace (perché sinonimo di fine numero) e tormento (per tutto quello che venne prima), vi confesso come l'avvento del prode Antonio Giovanni Celli - novello messia della catacombizzazione redazionale - abbia riportato alla memoria intensi sapori di sbiadita memoria, oniriche rivisitazioni di epoche, per un attimo lontane, in cui spazio e tempo si confondono in un unico sentiero di smarrevole, ma determinata autoconvinzione.

Anche questo numero 81 è così storia: cesellata parentesi mensile d'una realtà del cui fervore ci cibiamo, quali vampiri d'iridescenti sogni ancora capaci di lambire la nostra sempre più digitale fantasia.

Ed eccoci: infranta sullo slancio ogni lecita soglia d'accessibile comprensibilità, mi ritrovo sul ciglio del dilemmatico baratro oltre il quale non è più consentito ritrarre quanto scritto, abbandonando alle altrui considerazioni un - personalissimo - ulteriore spaccato d'insano ed efforvorato delirio.

Considerando poi che a Natale si è tutti più buoni, o quantomeno così ci dovrebbe essere stato insegnato da piccoli, sarà per la sola gioia di quei pochi che avranno avuto la febbrile costanza di seguirmi in queste palpitanti righe, che mi accingo a svelare una novità destinata a rendere la portata di TGM ancora più ridondante, galvanizzante, assordante e devastatrice (delucidazione sulla scelta di questo quarto aggettivo: dopo tre rime con Dante, ho pensato che ne toccasse una anche alla sua donna amata. Stanotte una musa mi guida...). Dunque, cogliendo spunto da un appannato vagito del buon MAO, anche lui stremato, il valoroso Silvestri ha dato fondo a un residuo anelito di lucidità, per convertire il sogno in realtà follà, doppia rima baciata: la moltiplicazione dei pani e delle pagine.

Se infatti l'unico neo di questo monolitico (via al sottofondo duemilaenodisseiaggiante...) numero natalizio da 212 pagine ('azz) è una sezione dei tips che ancora non ci lascia del tutto soddisfatti, posso anticiparvi come, a partire dal prossimo mese, TGM straborderà inarrestabile all'interno del suo stesso CD, proponendo, attraverso lestiletanti tracce del supporto ottico, una rinnovata sezione dedicata ai trucchi e alle soluzioni che potrete facilmente copiarvi sull'hard-disk e quindi consultare come meglio preferite. L'idea, colta da un'osannante ovazione di tripudio, ci sembra di quelle meritevole d'essere tramandate di lettore in lettore, senza contare gli orizzonti ancora inesplorati di questa nuova editoria multimediale, della quale la Xenia ricordo essere stata assoluta precorritrice, grazie a Mac Power e PC-ROM Interactive.

Prima di chiudere, invoco apertamente il biasimo popolare per la maestria che mi ha guidato nell'approvazione di un questionario che, all'interno delle sue centoventiquattromila domande, non ne prevedeva una che vi chiedesse l'età... Brillantezza celebrata a parte, la mole di risposte che abbiamo ricevuto, e che continuiamo a ricevere, s'è rivelata essere ben oltre ogni possibile previsione: in attesa di comunicarne i risultati, in uno dei prossimi numeri, vi anticipo come sia nostra intenzione riproporre questa chiamata collettiva alle urne con cadenza semestrale, ritenendola un canale di scambio diretto, funzionale ed estremamente attendibile.

Sfoderatamente vostro, un buon Natale a ciascuno,

Max Reynaud



Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Massimo "Max" Reynaud
Capo Redattore: Massimo "Max" Reynaud **Assistente Caporedattore:** Stefano Silvestri **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Daniele Levi, Davide Corrado, Davide Solbiati, Emanuele Scichilone, Emiliano Nencioni, Fabio Simonetti, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca D'Addezio, Luca Reynaud, Marco Auletta, Marco Prelini, Marco Re Depaolini, Massimo Svanoni, Mauro Ferri, Matteo Esposito, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrucci, Stefano Stalla, William Baldaccini **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67 - Videotel Mailbox: 221707460
Impaginazione: Designer Bellafante Angelo - Milano tel. 02/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brughiero (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziore - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%
ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209
INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO.

Fatal Racing & Actua Soccer

Versione
PC CD-Rom
PC 3,5"



Versione
PC CD-Rom

Manuali
in Italiano

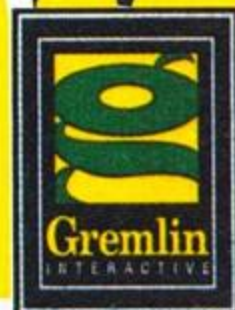
there's nothing
virtual
about actua



Per maggiori informazioni chiama

Software&Co.

Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (Va) - tel. 0332/223.305 - fax 0332/223.828



INDICE

INDICE

TGM SILVER DISK	10
VOCI DI CORRIDOIO	14
PREVIEW	28
REVIEW	47
TIPS	150
TALENT SCOUT	166
CMANIA CORNER	170
BOVABYTE	172
MUSIC MACHINE	176
TGM MOVIE	178
TGM MAIL	183

AMIGA

AMAZON QUEEN	143
COALA	140
CYTADL	147
TURBO TRAX	145

PC

ALIENS	74
CAESAR II	119
FRANKENSTEIN	94
HEXEN	62
LOADSTAR	108
MILLENNIA	132
MISSION CRITICAL	124
MORTAL COIL	104
NAVY STRIKE	112
PRO PINBALL	86
RAYMAN	99
REBEL ASSAULT II	56
SEA LEGENDS	128
SIM ISLE	68
TEKWAR	89
THE 11TH HOUR	47
WIPEOUT	80
WITCHAVEN	115

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:

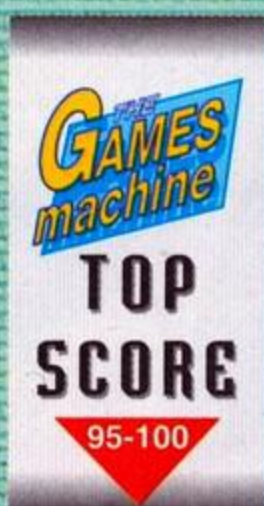
PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITA': sintetizza l'effetto livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.



Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il ATOP Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.



5/5 Indica un giudizio non soddisfacente



4/5 Indica un giudizio non soddisfacente



3/5 Indica un giudizio non soddisfacente



2/5 Indica un giudizio non soddisfacente



1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.



SMDFLMASKDJFL-
SAKDFLMKA-
SFLMKJDFLMKA-
SJDFLMKJDFLKA-
SJDLFKJASDLF-
SALDFKJLSAKDFJL-

MASKDJFLKJLSDFKJLMASKDJFLMASKDFLMA-
SKDFLKSJDFMKJASDMFKJSADKFJASMDLFASD-
FLKJDFSADFKJSLDFKSLDF



Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.



Nell'impero degli Omnicorp, Drake fugge dalla prigione e si unisce ai ribelli nel tentativo di sconfiggere le forze al potere. Mitragliatrici, missili e lanciafiamme non sono dei comuni accessori per auto, ma qui non si tratta nè di una macchina comune nè di una persona comune!

Introduzione di vere e proprie arene da demolizione all'interno delle quali fare "a sportellate".

Scelta di veicoli e armi per rendere il proprio taxi invincibile.

Angoli di visuale molteplici.

Scenari diversi: deserti, città, fattorie e numerosi circuiti.

REQUISITI TECNICI:

PC 486 DX/33 (CONSIGLIATO 485 DX/66), 8 MB RAM, CD.Rom DRIVE (CONSIGLIATO A DOPPIA VELOCITA'), SCHEDA VIDEO VESA COMPATIBILE, SUPPORTA LE PIU' COMUNI SCHEDE SONORE.

GAMETEK®



ROAD WARRIOR

QUARANTINE II

**AVETE MAI PROVATO A GUIDARE
UN TAXI NEL 21esimo SECOLO?**

... NON CI PROVATE!!

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

CD.Rom L. 89.900

PC.Disk L. 89.900



VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



TGM SILVER DISK VOL. 10: DI TUTTO, DI PIU'...

Natale si avvicina e così abbiamo pensato di regalarvi un CD particolarmente succoso e pregno di numerose novità, alcune delle quali addirittura in anteprima europea. Non per questo però mi sento appagato: dal prossimo numero ci dovrebbe essere infatti un'ulteriore miglione nello splendido strumento multimediale che avete tra le mani. Arrivederci...

Stefano Silvestri

HEXEN

Poteva mancare? Certamente no: eccovi allora i primi 4 livelli di questo spettacolare arcade in soggettiva che surclassa, a mio avviso, tutti i suoi più diretti concorrenti. Per godervelo, non dovete far altro che entrare nella directory D:\HEXEN e digitare il comando INSTALL: al resto, ci penserà il computer. Fatto questo, non vi resterà altro che scegliere se essere un guerriero, un chierico o un mago, e iniziare ad andare in giro a menar botte a destra e manca..



TILT

Ammettetelo, questo CD sta iniziando a piacervi... Comunque sia, non è il caso di sedersi sugli allori: passiamo allora a questo attesissimo pinball della Virgin Interactive che ha già fatto molto discutere prima ancora di essere presentato sul mercato. Per giocare, non dovete far altro che digitare dalla root il comando TILT.bat. Fatevi una partita a flipper e ditemi cosa ne pensate: a mio avviso il titolo in questione è stato finora un po' sopravvalutato...



CONSIGLIO

E' sempre meglio installare i demo sull'HD piuttosto che provare a giocarli da CD: le prestazioni infatti risulteranno essere nettamente migliori e, soprattutto, potrete cambiare i file di configurazione dei programmi che utilizzerete.

NON FUNZIONA, S'IMPALLA O MI DICE CHE NON SONO DEGNO DI LUI?

Per utilizzare al meglio tutti i demo, potrete apportare le seguenti modifiche al vostro config.sys:

DEVICE=20,0
FILES=20
DOS=UMB
DOS=HIGH

Se il programma vi richiederà memoria espansa, aggiungete la riga:

DEVICEHIGH=C:\DOSEMM386.EXE

Naturalmente, per stare tranquilli, vi converrà sempre copiare il vostro config.sys in qualche directory sicura o, più semplicemente, rinominarlo come config.old.

Come ultima precauzione, vi ricordo che l'utilizzo delle opzioni HIGHSCAN e NOEMS dell'EMM386 rischiano di compromettere il corretto funzionamento dei programmi contenuti in questo CD.

SCREAMER

Signore e signori, è con estremo piacere che vi presento questo capolavoro della Graffiti che molti attendevano con ansia. Il gioco in questione mostra al mondo quali siano le potenzialità di questo giovane team italiano e regalano invece a noi un circuito da giocare e godere (purtroppo solo in bassa risoluzione). Per gareggiare a Screamer, non dovete far altro che andare nella directory D:\SCREAM e lanciare direttamente il comando SCREAMER.EXE. Se volete impostare correttamente tutti i parametri del caso, lanciate il comando SETUP.exe. Attenzione però: se giocherete il demo direttamente da CD, ovviamente non potrete salvare le vostre modifiche al file di Setup. In tal caso non vi resterà altro da fare che copiare bellamente l'intera directory sul vostro HD, andare nella dir \SCREAM\CONFIG e cambiare i parametri dei tre file di configurazione da read only a normal (comando: attrib <nome file> -r). Fatto questo, non mi resta altro che augurarvi buon divertimento...



THIS MEANS WAR

Ecco a voi non solo un videogame della Microprose decisamente carino per Windows, ma anche il gioco che potrebbe darvi più problemi. Dunque, seguitemi con attenzione. Entrate nella directory D:\TMW: lo vedete quel comando di nome INSTALL.bat? Bene, NON eseguitelo! Il file in questione infatti è stato fatto per copiare tutto il contenuto del CD sull'hard disk (il demo infatti era sul suo CD): peccato che così facendo rischiereste invece di copiare tutto il contenuto del vostro Silver Disk. Sostituitevi quindi al comando e trasferite senza indugio l'intera directory D:\TMW sul vostro HD. Fatto questo, prendete il file di nome CTL3DV2.dll e copiatelo nella directory SYSTEM del vostro Windows. Dopodiché, se avete Windows 95 siete a posto: se invece avete ancora Windows 3.x, allora entrate nella dir \TMW\WINGDISK e digitate il comando SETUP.exe. Così facendo installerete le librerie grafiche WinG e potrete finalmente godere anche voi questo simulatore bellico della Microprose.



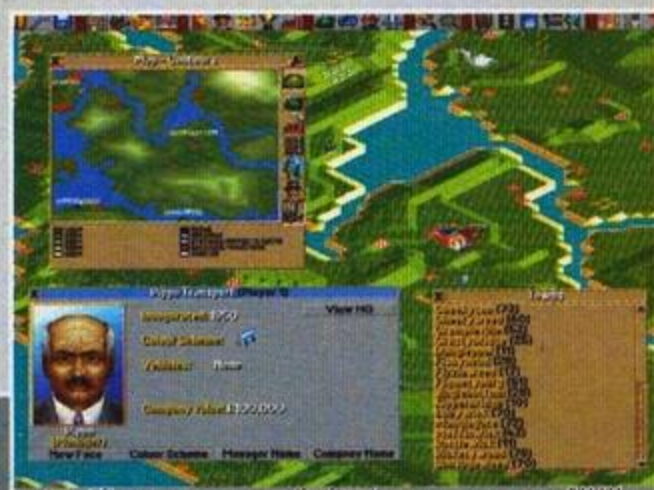
SU-27 FLANKER

La Mindscape, dopo Al Unser Jr. -Arcade Racing, ci regala un prodotto della SSI per Windows 95: questa volta però si tratta di un simulatore di volo del celebre caccia russo Sukhoi che tanto fa tremare gli attuali aerei delle forze NATO. Una piccola precisazione: dopo essere entrati nella directory D:\SU27DEMO e aver eseguito il comando SU27.EXE, partirà il rolling demo del gioco. Se invece desiderate partecipare attivamente alle evoluzioni del Flanker, provate semplicemente a uscire premendo il tasto ESC: vi comparirà un menu nel quale comparirà la voce "Take Control". Selezionatela e sarete in grado di prendere in mano i comandi dell'aereo! Per sapere come pilotare il vostro caccia, leggetevi molto semplicemente il file CONTROLS.txt presente nella stessa directory.



TRANSPORT TYCOON DELUXE

Eccovi un altro gioco della Microprose che tutti gli appassionati delle simulazioni in stile Sim City conosceranno senz'altro: Transport Tycoon Deluxe! Per giocare, copiatevi la directory D:\TYCOON sul vostro HD e poi digitate il comando PKUNZIP TT_DEMO.zip. Fatto questo, potete anche lanciare comodamente il comando DEMO.bat e godervi il programma.



FRANKENSTEIN

E' con estremo gioia che vi fornisco in anteprima un'altra delle tante primizie cui accennavo solo 188 righe fa nel cappello introduttivo: Frankenstein della Interplay, interamente dedicato a Windows 95.

Come giocare? Semplice: entrate nella directory D:\FRANKDEMO e digitate il comando INSTALL.exe. Il programma penserà poi al resto mentre a voi non resterà altro che godervi questa avventura dalla grafica incredibilmente dettagliata e arricchita dalla presenza del mitico Tim Curry.



MORTAL COIL

Eccoci a un'altra novità targata Virgin Interactive: **Mortal Coil**, del quale leggerete anche la recensione su questo numero di TGM. Volete sapere se il prode Max Svanoni ha fatto bene a insultarmi sull'autobus per avergli dato da recensire questo gioco? Bene, allora andate nella directory D:\MCOIL, digitate il comando **INSTALL.bat**, attendete che la lentissima installazione giunga a compimento e infine, **GIOCA**TE! Per evitare di trovarvi ridotti a premere tasti

a casaccio, vi consiglieri però, prima di tutto, di andare nella suddetta dir ed editarvi il file **README.txt**. Ne saprete senz'altro di più...



RAYMAN

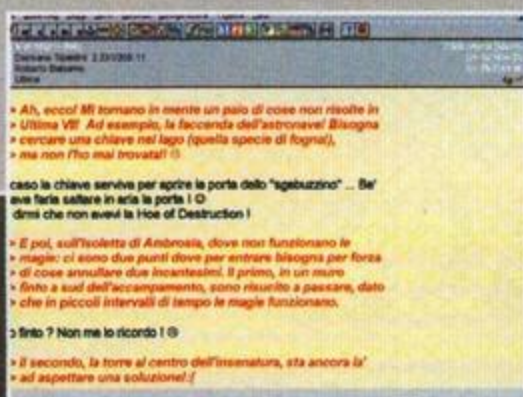
Della serie "Le console ci fanno un baffo!". Ecco a voi il rolling demo targato Ubi Soft di quello che a mio avviso è il miglior platform-game mai realizzato per PC. Notate la fluidità della grafica (anche su un DX2 66mhz) nonché la sua bellezza. Per osservare tanta meraviglia, non dovete far altro che entrare nella directory D:\RAYMAN e digitare il comando **RAYMAN.exe**.



SEMPPOINT v2.20

Aspiranti telematici, ecco la prima delle utility con la quale potrete accedere alla messaggistica di tutto il mondo. Sto parlando di **SemPoint**, off-line reader grazie al quale connettersi a net quali Fidonet, Euronet e Virnet, e leggersi comodamente sotto Windows tutti i messaggi che più vi aggradano. Per quanto riguarda il futuro, vedrò anche di fornirvi altri programmi utili a diventare "point" sotto questi e altri network.

Chi già conoscesse la materia della quale sto parlando, non deve far altro che andare nella directory D:\UTILITY\SEMPPOINT, digitare (sotto Windows, naturalmente) il comando **SETUP.exe** e godersi l'ultima versione che il buon Andrea Matta ha sfornato per noi. Chi invece fosse completamente a digiuno di nozioni di questo tipo, può invece telefonare alla miglior BBS d'Italia che io conosca, Objectmania BBS (02-26820361), 16 linee r.a., prelevarsi i tre pacchetti PNT20-1.exe, PNT20-2.exe, PNT20-3.exe, scompattarli col comando "PNT20-x.exe -d", e leggersi la messaggistica di proprio gradimento. Conversando con gli altri utenti nelle aree POINT scoprirete tutti i dettagli per entrare anche voi nel magico mondo della telematica; altrimenti, lasciate un messaggio direttamente al sysop Davide Achilli e chiedetegli di diventare point di Objectmania BBS. E ricordatevi una cosa: a differenza di Internet, Fidonet, Euronet e Virnet sono completamente gratuiti, non richiedono alcun abbonamento e, soprattutto, una volta diventati point non dovete neanche chattare on-line, spendendo al massimo uno scatto al giorno! E non ditemi che non penso al vostro portafoglio...



HI-OCTANE PC REVISION

Possessori di Hi-Octane, esultate! Come vi annunciai nel mese scorso dalle pagine delle Voci di Corridoio, la Bullfrog aveva creato un file di patch per aggiornare le vostre versioni di Hi-Octane con tante belle feature interessanti. Per godervi, ad esempio, una bella partita in contemporanea contro un vostro amico in modalità split screen, entrate nella directory D:\HIO_REV e leggetevi con attenzione le istruzioni contenute nel file **README.txt**. Buon divertimento!

ANTIVIRUS

Eccoci come di consueto all'angolo degli antivirus: come promessovi il mese scorso, vi fornisco gli aggiornamenti dei prodotti che avete trovato sul Silver Disk vol. 9. All'interno della directory D:\UTILITY troverete quattro sotto-directory, delle quali tre sono quelle che al momento ci interessano. Si tratta delle dir F-PROT (comando da eseguire: D:\UTILITY\F-PROT\F-PROT.exe), SCAN227E (comando da eseguire D:\UTILITY\SCAN227E\SCAN.exe) e SCAN95 (comando da eseguire D:\UTILITY\SCAN95\S95I110E.exe). Quest'ultimo, come avrete capito, è il primo antivirus espressamente realizzato unicamente per Windows 95. Installatelo e non ve ne pentirete!

MCA FEE

Network Security & Management

STONEKEEP

Vi presento un altro demo della Interplay che senz'altro vi renderà felici: **Stonekeep**! Volete avventurarvi per dungeon sperduti e vedervela contro formiche giganti assetate di sangue? Allora prendetevela comoda e digitate con disinvoltura il comando **INSTALL.exe** dalla root: il gioco si installerà automaticamente. Volete sapere come giocare a Stonekeep? Semplice: digitate sempre dalla root il comando **MANUAL.bat** e vi apparirà il bellissimo manuale di introduzione al gioco. Che ne dite, può bastare?



E NON DITE CHE NON SONO BUONO...

Per eventuali consigli, critiche o elogi, vi ricordo che è possibile contattarmi sulla rete FIDONET scrivendomi in echo nell'area games.ita o mandandomi una matrix all'indirizzo 2:331/364.2. Compatibilmente col tempo a mia disposizione, sarò lieto di rispondere ai vostri messaggi aventi per oggetto il mitico "silver disk" allegato alla rivista che tanto amate. Se poi siete delle persone piuttosto preoccupate dall'idea di vedere infettato il vostro computer da un qualche virus, sappiate che il Cd che avete tra le mani è stato controllato completamente con gli antivirus F-PROT2.20 e SCAN227E.

Chiudo infine questo box con un ringraziamento particolare a Keystal di Gelseen BBS: senza di lui, su questo numero avreste avuto meno utility...

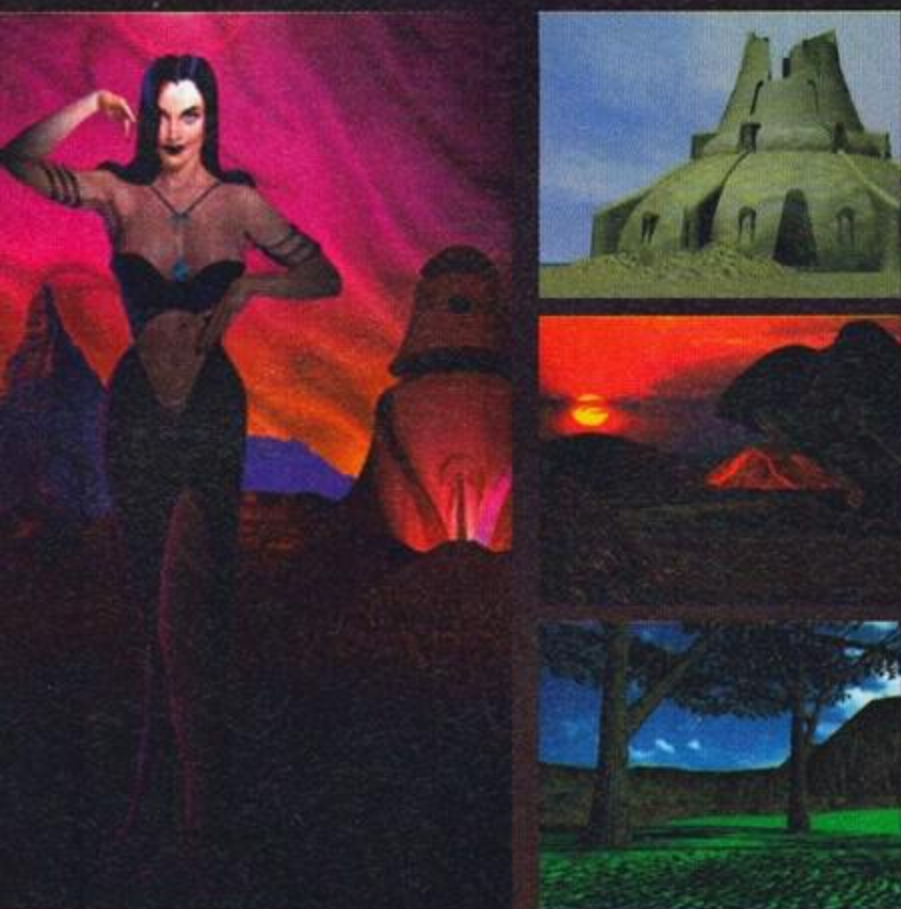
FACCE DA TGM

come più volete a noi e alle migliaia di persone che leggono la The Games Machine: è un'occasione in più per divertirsi e, perché no, per vincere magari un abbonamento annuale alla testata. Al momento quindi, in attesa dei vostri filmati o delle vostre foto, riceviamo e volentieri pubblichiamo un video di più di 4 minuti speditoci da Alessandro De Vivo, Francesco Crisci e Giuliano Caprara, tutti e tre di Napoli. A mio modesto avviso è la cosa più divertente e demenziale che abbia visto di recente e ben incarna lo spirito di una rubrica quale **Facce Da TGM**. Un montaggio veloce, un sapiente uso della telecamera, effetti speciali degni della ILM e citazioni culturali che spaziano da Fatal Fury a Daitarn 3, fanno di questo cortometraggio un piccolo capolavoro che testimonia l'arte e l'estro creativo dei lettori di The Games Machine. Loro, i protagonisti, dicono di non volere l'abbonamento ma di desiderare soltanto una citazione nell'angolo Bova Byte: noi, che invece siamo rinomatamente dispettosi, gli regaliamo non solo un anno gratuito alla rivista ma li dedichiamo uno spazio qui, sul CD e

anche sul Bova Byte. Se volete vedere questo capolavoro di cinematografia contemporanea, entrate nella directory D:\TGMFACES e, col Quick Time per Windows, godetevi i 26 MB di .mov che vi troverete dentro. Come dite? Non avete il Quick Time? No, problem: giocate prima al demo di Frankenstein e vedrete che come d'incanto vi troverete il suddetto programma sul vostro HD. Fatto questo, il divertimento sarà tutto vostro!

E' inutile dire che dopo cotanto esempio mi auguro che abbiate capito tutti lo spirito della rubrica e che dal mese prossimo partecipiate all'iniziativa multimediale di TGM che, secondo noi, merita di raggiungere quelle vette di popolarità che le competono. Non mi resta altro da fare allora che salutarvi e ricordarvi di spedire le vostre videocassette o le vostre foto più divertenti a: **FACCE DA TGM** - Xenia Edizioni, V. Carducci 31 Milano, all'attenzione del sottoscritto. Ci risentiamo tra un mese!

Stefano Silvestri



Ogni mese un nuovo numero
dell'Opera Multimediale Made in Italy



Bellissimo CD-rom da collezione
con label dipinta a mano!!!

Dagli autori di:
**K DIVENTA
AUTORE
MULTIMEDIALE**

DIC. '95
numero 1
ORDINATE SUBITO
RAVEN®
Alla fine del secondo millennio nacquero le Arti Multimediali

COME ORDINARE RAVEN 1:

...1) tramite vaglia postale di **L. 49.000** intestato a **COLORS S.r.l. via Casteldebole 4/3 40132 Bologna** (indicando il vostro nome, cognome ed indirizzo completo)

...2) tramite contrassegno ordinando telefonicamente allo **051-61. 95.700** oppure via Fax allo **051 - 61.98.786**

...3) richiedendolo al vostro negozio di videogiochi di fiducia.

4 videogiochi inediti e 32
sensazionali pagine a colori
SOLO L. 49.000
(spedizione inclusa)

COLORS®
ARTI MULTIMEDIALI

**AGENTE
VIRTUALE JAM**

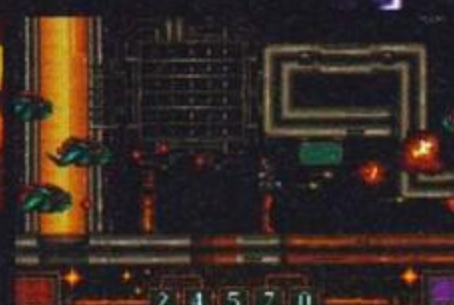
**JULIUS IN
BATTLELAND**

**WILD WORLD
WAVES**

**ALLA RICERCA
DEL LHA KHO HO**

L'ALDILA': questo è ciò che l'Uomo tenterà di raggiungere con la Realtà Virtuale. E qualcuno riuscirà ad arrivarci. Creature fantastiche, meravigliose e orribili popolano i mondi Oltre. Vedrete le maestose aquile Whalban librarsi nei cieli.

Assisterete alla distruzione della fortezza degli Uomini Macchina. Sentirete la forza di Nevaar il Distruttore. Ascolterete le gesta di Lexus il Guerriero. Cosa è Reale e cosa è Immaginario?



Richiedete maggiori informazioni contattandoci
direttamente presso la nostra sede o via Internet.

URL: <http://www.italia.com/colors>
Email: raven@colors.italia.com

URL: <http://www.italia.com/colors>

Email: raven@colors.italia.com

*All'inizio dei tempi scaturì
uno Spirito in cerca di
Conoscenza.*

*Volle il Destino che il suo
cammino fosse di Paura, di
Odio e di Morte.*

*Lo spirito diventò malvagio.
Il suo nome era Rae Vaen.*



Attori veri hanno interpretato i
personaggi della Grande Saga
Interattiva!!!



Ogni mese un nuovo numero
dell'Opera Multimediale Made in Italy



ORDINATE SUBITO
RAVEN®
DIC. '95
numero 1

Alla fine del secondo millennio nacquero le Arti Multimediali

4 videogiochi inediti e 32
sensazionali pagine a colori

SOLO L. 49.000
(spedizione inclusa)

COLORS®
ARTI MULTIMEDIALI

SOFTWARE

MADE

IN ITALY

ALTA QUALITÀ

BASSO COSTO

**AGENTE
VIRTUALE JAM**

Avventura interattiva,
comprendente:
14 ambienti,
5 scenari arcade,
40 scene cinematiche,
3 sequenze 3D,
43 colonne sonore

**JULIUS IN
BATTLELAND**

CDarcade comprendente:
9 scenari arcade,
6 sequenze 3D,
15 attori combattenti,
20 attori bitmap semplici,
6 differenti armi
2 bonus stage

**WILD WORLD
WAVES**

Platform comprendente:
3 scenari arcade,
10 tipi di nemici a schiera,
1 bonus stage,
15 elementi monitor sor-
presa

**ALLA RICERCA
DEL LHA KHO HO**

Indagine Multimediale,
simulazione fisica, intellet-
tuale e caratteriale di:
Sylvie (ex USA)
Dominique (Francia)
Marie V (Germania)
Zelda (Lussemburgo)



Il mio nome è
Rangi Te Po, ma
gli uomini mi
hanno conosciuto
come Raul Esteban
Estiarte de la
Frontera.
Fui incarcerato
dagli Spagnoli
nel 1602. Mi libe-
rai trecento anni
dopo. Io non
posso morire.
Il destino è ora
in debito con
me.

COLORS S.r.l. via Casteldebole 4/3 - 40132 Bologna
Tel. 051- 61.95.700; Fax. 051- 61.98.786

Richiedete maggiori informazioni contattandoci
direttamente presso la nostra sede o via Internet.

IL 3DO DIMEZZA!

Cosa, vi domanderete voi? Il prezzo, vi rispondo io. Si dà infatti il caso che sia la Panasonic che la Goldstar abbiano deciso di ridurre drasticamente in Inghilterra il prezzo del 3DO per reggere il passo con la concorrenza di Saturn e PlayStation. Non solo ma, degna del periodo natalizio, la Panasonic ha anche lanciato l'offerta "prendi 3, paghi 2" che permetterà di portarsi a casa tre console FZ-10 sborsando l'equivalente di L. 1.125.000; dal canto suo, la Goldstar propone un ulteriore abbassamento del prezzo del suo GDO che renderà possibile acquistare la console in questione a un costo approssimativo di L. 500.000.

NATALE A RISCHIO...

Paiono sempre più consistenti le voci che vedono rinviate all'anno prossimo le uscite di numerosi programmi che avrebbero dovuto costituire il piatto forte natalizio di alcune software house. Tra i vari titoli che probabilmente vedranno la luce solo l'anno prossimo troviamo Sega Rally (Saturn), Virtua Fighter 2 (Saturn), Fifa 96 (PlayStation, Saturn), Mortal Kombat 3 (PlayStation) e, soprattutto per noi PCisti, due titoloni MicroProse: Formula 1 Grand Prix 2 e Top Gun. Sono poi stati definitivamente spostati al 1997 titoli quali Heart Of Darkness (PC-CDROM) e il mitico Z (PC-CDROM), del quale avrete modo di leggere una completa preview su questo stesso numero.

ACTUA SOCCER FA INGRASSARE?

Non è una domanda oziosa: il fortunato gioco della Gremlin, che sta vendendo molto bene in UK (e che arriverà anche su PlayStation il 15 dicembre), è stato oggetto di una curiosa campagna pubblicitaria in collaborazione con la Cadbury, colosso mondiale dell'industria dolciaria. Chiunque abbia giocato a questa simulazione calcistica si sarà infatti accorto che i cartelloni pubblicitari a bordo campo reclamizzano proprio gli snack in barretta Boost, Crunchie, Twirl e Time Out. Pare proprio che l'era della pubblicità nei videogame sia iniziata...

NINTENDO SPEGNE UN MILIARDO DI CANDELINE

Non si sa quale sia stata la cartuccia che abbia infranto l'incredibile record, ma quel che è sicuro è che giusto in questi giorni la grande N ha infranto il record del miliardo di giochi venduti. Ma vediamo qualche curiosa statistica:

- Un miliardo di cartridge significa che la Nintendo ha venduto in media un gioco a ognuno degli adolescenti sparsi attualmente sui 5 continenti del mondo.
- Sono stati creati più di 2000 giochi per le console Nintendo.
- Sin dal lancio nei primi anni '80 di Mario Bros., la Nintendo ha venduto videogame alla media di 3 al secondo.
- Mettendo in fila un miliardo di cartucce si farebbe due volte e mezzo il giro dell'equatore.
- Del miliardo di giochi venduti, il 50% era per NES, il 27% per SNES e il 23% per Gameboy.
- Le cartridge in questione sono stati venduti per il 44% in Giappone, 42% negli USA e 14% nel resto del mondo.

L'Ultra 64 ancora deve uscire, ma se è vero che il buon giorno si vede dal mattino...

AIRTEQ SALVA L'ATTICA

La famosa casa produttrice di titoli culturali quali una collana interamente dedicata a Shakespeare e Hutchinson Multimedia, è stata rilevata dalla AirteQ, impresa specializzata in training interattivi e soluzioni di mercato, per una somma al momento non ancora dichiarata. La Attica, composta da specialisti nel campo del multimedia che avevano sviluppato una eccellente gamma di prodotti innovativi per CD-ROM, era infatti collassata sotto il peso di un debito equivalente a 7,5 miliardi di lire.

VOCI DI CORRIDOIO

CLICK & CREATE: PROGRAMMARE E' ANCORA PIU' FACILE!

Se già vi era piaciuto Click & Play, l'ultimo nato in casa Europress vi piacerà ancora di più. Lo spirito alla base di questo programma è facilmente riassumibile nelle parole di Francois Lionet che, insieme a Yves Lamoreux, ne è il creatore: "La maggior parte dei pacchetti di creazione multimediale richiede, per ottenere risultati professionali, la conoscenza di complessi linguaggi di scrittura: ciò non accade con Click & Create! La sua intelligente struttura vi dà un potere incredibile, ben oltre qualsiasi altro linguaggio. Questo significa che i dilettanti avranno a disposizione gli stessi strumenti che i professionisti utilizzano per creare quei programmi che poi si acquistano nei negozi specializzati". Ecco, credo che questa dichiarazione di Lionet riassume meglio di ogni altra cosa le caratteristiche del prodotto. Ma diamo una rapida occhiata ad alcune delle numerosissime feature di Klick & Create:

- Piena compatibilità con Windows 95 e con i driver Win-G
- Scrolling orizzontale e verticale
- Pieno supporto per CD Audio e MCI
- Numerosi help on-line con tutorial video e parlati
- Un catalogo di oltre 1000 effetti sonori e 50 tracce MIDI
- Migliaia di oggetti e fondali animati
- Tempi notevolmente migliorati per il caricamento dei giochi

Come si capisce quindi, Klick & Create vi permetterà di esprimere tutta la creatività che finora le vostre magari scarse conoscenze tecniche hanno tenuto imbrigliata.

Il programma, previsto entro breve, richiede come configurazione minima un 386 con 4MB di RAM, una scheda grafica VGA e Windows 3.1 o superiore, anche se le potenzialità di questo titolo richiederebbero almeno un DX 33 con 8MB di RAM.



RIPPER: LO SQUARTATORE DIGITALE

In extremis ecco una voce di corridoio sull'ultimo prodotto dalla Gametek in collaborazione con la Take 2 Interactive, gli stessi di quel Mil-

lennia recensito proprio all'interno di questo numero.

Tutto quello che abbiamo potuto vedere è un rolling demo, ma se le presentazioni dei giochi fossero tutte di questo calibro, si candiderebbero tutti come potenziali capolavori! Scherzi a parte, Ripper si preannuncia come uno dei prodotti più interessanti di questo inverno (l'uscita definitiva è prevista per febbraio dell'anno prossimo). Ma di cosa parla questo Ripper? Mah, finora non ci è dato di sapere nulla, ma chi mastica un po' di inglese avrà certamente capito che ci troviamo di fronte all'ennesima realizzazione in stile cinematografico di un'avventura horror o se preferite a "tinte forti". Ripper, per i meno anglofoni, significa "squartatore" ed è inevitabile che la memoria ci induca a riesumare i ricordi della leggendaria figura di Jack lo Squartatore (Jack The Ripper, per l'appunto).

Per la realizzazione dell'opera sono stati personaggi illustri del cinema americano come Christopher Walken (Batman Returns, il Cacciatore e molti altri film), John Rhys-Davies (diventato notissimo ai ludomani dopo avere interpretato Wing Commander 3 al fianco di Mark Hamill), Burgess Meredith (faccia nota, ma non mi viene in mente nessun film da abbinare a quest'attore) e Karen Allen (non so che parti



abbia recitato, ma il suo bel visino parla da solo...).

Nel rolling demo, si sono potuti intravedere solo alcuni dei punti di forza di Ripper: una trama apparentemente complessa, parecchi personaggi con i quali si potrà presumibilmente interagire e un accenno alla presenza massiccia di realtà virtuale (da notare che ho volutamente usato il condizionale visto che il CD in nostro possesso non era accompagnato da uno straccio di press release informativo!).

A condire il turbinio di immagini che si avvicendano sul monitor, una splendida colonna sonora ad opera dei mitici, leggendari, inossidabili e mitologici Blue Oyster Cult, un gruppo storico dei primi anni ottanta. La canzone intitolata Ripper (non ne sono sicuro, ma mi documenterò al più presto... Mio zio mi ha detto di esserci cresciuto!) è davvero un pezzo che sprigiona un'energia pura, ipnotica...

Avete l'acquolina in bocca, eh? Beh, magari potreste già trovare una bella preview sul prossimo numero o addirittura la recensione!

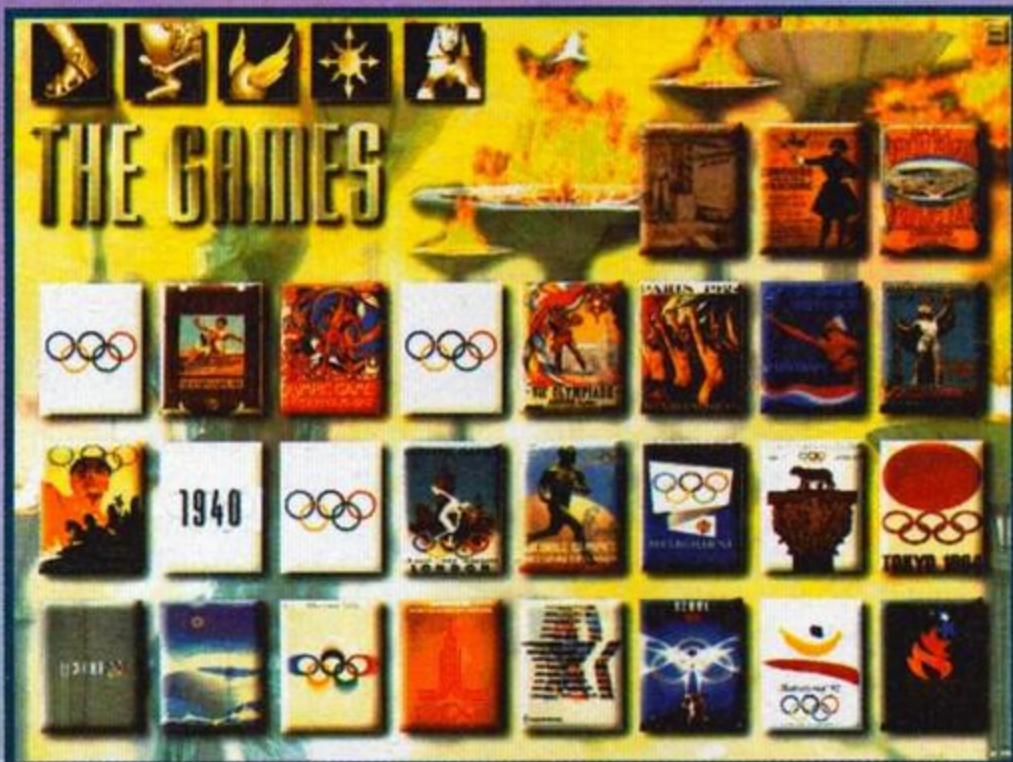
Stay Tuned!

OLIMPIC GOLD: LO SAPEVATE CHE...



Se possedete un PC e siete degli appassionati di atletica, Olympic Gold della S.E.A., distribuito dalla BMG Interactive, è il programma che fa per voi. Tutto quello che c'è da sapere sulle Olimpiadi, a partire dalla prima edizione di un secolo fa fino ai giorni nostri, è presente in questo titolo che si propone a tutti gli effetti come una vera e propria enciclopedia olimpionica. Tutti gli sport, gli eventi, gli atleti e le loro gesta sportive trovano spazio tra i "solchi" di questo CD: sarà un piacere allora non solo ampliare le proprie conoscenze, ma interrogare nel vero senso della parola il computer alla ricerca delle nozioni che più ci aggradano. Olympic Gold, realizzato col pieno supporto del CIO, del Comitato Olimpico Statunitense e di nume-

rose altre federazioni, vi guiderà in un'avventura ricca di medaglie, atleti ed eventi attraverso più di un'ora di filmati, oltre 1700 immagini e 1000 pagine di testi. Esaminerete le statistiche di 16000 vincitori, scoprirete le biografie di 100 leggende olimpioniche e avrete anche modo di dilettarvi con una sezione Trivia che metterà a dura prova le vostre nozioni sportive. Il prodotto richiederà per funzionare un 486, 4MB di RAM (8MB raccomandati), un CD-ROM doppia velocità e Windows 3.1 o superiore.



IN CAMPO PER MOSTAR

È questa una interessante iniziativa messa in atto da un giovane team di programmatori di Savona, volta a raccogliere fondi da destinare alla costruzione di un centro ricreativo nella città croato-bosniaca di Mostar. Ciò che contraddistingue questo progetto è che, a tutti coloro che contribuiranno, verrà regalato un videogame per PC di nome MF '95, una simulazione manageriale del mondo del calcio dove si affronterà il campionato dalla parte dell'allenatore/manager di una squadra di serie A. All'interno di questo gioco troveranno luogo tutti gli eventi caratteristici di una stagione calcistica, inclusi di coppa e campionato; non mancherà poi una sezione dedicata al calcio/mercato, alla gestione dello stadio, degli sponsor e dei prestiti. Allo stesso tempo sarà possibile anche stabilire la formazione, lo stile di gioco, il tasso d'agonismo, la tattica e via dicendo. L'intero programma risiede su un unico disco da 1.44MB ed è stato programmato con notevole dedizione dai ragazzi della Underground Technologies.

Chiunque volesse effettuare una donazione potrà farlo tramite un versamento in C/C postale sul: C/C Postale numero 10735173 intestato a: ARCI Savona Comitato Provinciale V. Montenotte 15/2 17100 - Savona, indicando come causale "In Campo Per Mostar". Sarà inoltre possibile tenersi informati in qualsiasi momento sugli sviluppi di questo progetto, così come avere un elenco aggiornato dei punti di raccolta, collegandosi ai siti Internet: <http://www.publinet.it/mostar> e <http://www.shiny.it/mostar>. Coloro che non disponessero di un accesso a Internet potranno ottenere le informazioni desiderate telefonando allo 019-804433 o faxando allo 019-825744.



Atalanta	0-0	milan	
Cagliari	0-0	Piacenza	7 Di Francesco
Cremonese	0-0	Torino	
Inter	0-0	Padova	
Lazio	0-0	Fiorentina	
Napoli	0-0	Bari	
Roma	0-0	Udinese	
Vicenza	0-0	Parma	10 Zola

XXXIV Giornata - girone di andata	
Juventus 0 - 0 Sampdoria	
1 Perini	50% Possesso di palla 50%
2 Zaccaria	0 Tiri effettuati 0
3 Pessolli	0 Parate 0
4 Tacchinardi	0 Falli fatti 0
5 Torricelli	0 Calci d'angolo 0
6 Sosa	
7 Di Leo	
8 Marocchi	
9 Gatti	
10 Del Piero	
11 Ravanello	

TGM NEWS

IL CD-ROM È ECOLOGICO?

Stando alle statistiche elaborate da Martine Tatman della Ablex Video parrebbe proprio di sì, se è vero che per stampare su carta l'equivalente delle informazioni contenute in un CD-ROM standard si dovrebbe accatastare una pila di fogli A4 alta all'incirca 15 metri, ricavabile dall'abbattimento di 11 alberi. Se poi si passasse a considerare i futuri CD-ROM da 4.7 GigaByte, gli alberi salvati sarebbero ben 78. Quando chiederete a vostra mamma di comprarvi Encarta, ditelo che lo fate per puro spirito ecologista: magari vi crederà...

LA COMPAQ VOLA ALTO

La celebra casa produttrice di computer sta andando a gonfie vele battendo tutti i record precedentemente stabiliti. David Clark, direttore della divisione vendite, afferma infatti che "negli ultimi 3 mesi abbiamo venduto 20.500 unità, e quando diciamo vendite significa che sono state effettivamente acquistate e che sono entrate nelle abitazioni di altrettante famiglie inglesi". La Compaq stima poi di aver venduto globalmente nel terzo trimestre di quest'anno circa 141.000 unità. Non c'è che dire, Mr. Clark con tutta probabilità questo Natale festeggerà con qualche milioncino di incentivo in più...

MICROSOFT ANCORA NEL CENTRO DEL MIRINO...

La Commissione Europea indagherà sulle politiche dei prezzi della Microsoft in seguito alle proteste elevate dalla Personal Computer Association che rappresenta le industrie britanniche manifatturiere di computer. La PCA infatti denuncia che per includere nelle loro macchine il bundle dei prodotti della casa di Seattle i produttori inglesi devono pagare in licenze il 60% in più di quello che invece sborsano le industrie americane con base in Irlanda. Chi vivrà vedrà...

LA NOVALOGIC GUARDA AL MAC

In seguito al successo di Comanche - Maximum Overkill, con quella che non si potrebbe definire una repentina azione di mercato, la Novalogic ha infatti deciso a due anni di distanza di convertire il succitato titolo anche per Macintosh. Il lancio del gioco, accompagnato da una potente azione di marketing nei punti di vendita (cappellini, magliette, poster, etc.), avrà luogo questo mese al prezzo indicativo 100.000 lire.

WIPEOUT: L'ALBUM

Le ultime due produzioni della Psygnosis (di proprietà della Sony Interactive) sono state caratterizzate da accompagnamenti musicali che non hanno mancato di accattivare le simpatie di coloro che hanno avuto modo di recensirle (me compreso). Sfruttando quindi il catalogo di artisti a propria disposizione, la divisione Sony Music ha pensato bene di far uscire l'album tratto dal gioco citato nel titolo. Oltre alle musiche tratte dallo stesso Wipeout, saranno raccolti nella compilation brani di Letfield, Chemical Brothers, New Order, Orbital, Prodigy, Manic Street Preachers e The Shamen.

PLAYSTATION OLTRE OGNI ASPETTATIVA

Il lancio della nuova console ha avuto talmente tanto successo che la stessa Sony sta pensando a delle strategie per abbassare le vendite. Pare infatti che attualmente la casa giapponese non riesca a stare dietro alle ordinazioni...

IL COMPUTER PORTA A PORTA...

La prossima volta che qualcuno suonerà alla vostra porta potrebbe trattarsi di un venditore della Habitech, casa di computer creata da Mar-

tin Slagter, già fondatore della Dell. I primi 20 rappresentanti della neonata impresa si stanno già muovendo in Inghilterra per illustrare alle famiglie le potenzialità offerte dal computer mostrando quanto sia ormai facile nonché indispensabile avere un PC a casa. "L'estrema velocità nello sviluppo della tecnologia, la sconcertante schiera di opzioni e l'incertezza di numerose case produttrici di computer rende troppo facile per l'acquirente fare la decisione sbagliata", dice lo stesso Slagter. Proprio per rendere la vita facile ai futuri clienti, chiunque acquisterà un Habitec godrà di un pacchetto di servizi inclusivo di software, accesso a Internet e installazione a casa del computer (!). Inoltre verranno organizzati dei "technology party" dove a dei gruppi di persone verranno illustrati tutti i prodotti da loro ritenuti interessanti. Non c'è che dire, il marketing si sta evolvendo una volta di più verso le strade più impensabili: chissà quando accadrà la stessa cosa da noi...

MA CHIRAC GIOCHERÀ A COMMAND & CONQUER?

Come alcuni di voi già sapranno, l'inclusione della foto di Chirac nella campagna pubblicitaria "Previous High Scores" di Command & Conquer, che lo ritraeva insieme ai più feroci dittatori di questo secolo, è stata censurata in Inghilterra dalla ASA. Quello che però risulta essere paradossalmente divertente è che la motivazione di tale provvedimento non è stata l'eventuale offensività del messaggio, quanto il fatto che la Virgin non aveva chiesto il permesso di usare l'immagine del presidente francese in questo modo, diciamo così, "particolare".

LA PHILIPS CI OFFRE UN PO' DI HARDWARE...

Proprio così: il ramo elettronico del colosso olandese lancerà una vasta gamma di periferiche per PC inclusiva di 3 diverse schede televisive (per guardare comodamente la TV in qualche finestra Windows), un CD-ROM quadrupla velocità, due modem interni e due modem esterni, una scheda audio a 16-bit e una Wave Table che si affaccerà nell'ormai affollato mondo dei concorrenti della AWE 32. Per saperne di più, non vi resterà altro che leggerci il nostro PC Action...

LA QSOUND FA UN DO DI PETTO

La Qsound Audio Technology ha ottenuto l'esclusiva da altre tre importanti software house. Ad avvalersi di questo interessantissimo sistema audio, oltre a Virgin Interactive, Electronic Arts, Intel, Sega, Looking Glass e IBM, saranno anche Sony Interactive, Microprose e Activision. Il Qsound, come molti di voi sapranno, è un particolare procedimento brevettato che permette di ricreare l'effetto Surround della Dolby senza però avere degli altoparlanti alle proprie spalle. Attualmente, il più accreditato concorrente di questo sistema è lo Spatializer 3D della Spatializer Audio Laboratories Inc., distribuito dalla Labtec. In attesa di vedere quale sarà lo standard definitivamente adottato, non ci resta altro che tener care le nostre attuali schede sonore...

LA IBM SI METTE IN GIOCO...

Al costo di circa 75.000 lire la IBM metterà in commercio un CD-ROM contenente otto diversi titoli -Sim City Classic, Star Emperor, Rapid Assault, Havoc, Poker, BlackJack, TD-Gammon e Microlearn- dedicati al sistema operativo OS/2. La manovra è chiara: a dispetto delle ottime potenzialità offerte da tale piattaforma, Windows 95 sta seriamente minacciando di affermarsi come futuro standard anche nel campo ludico. E poiché di giochi dedicati apposta a OS/2 se ne sono visti davvero pochi, la IBM cerca di sostenere da sola il proprio mercato. Comunque sia, i possessori di "Osso" si rallegrino per le dichiarazioni John Galvez, manager del marketing del software della casa americana, che afferma che il CD in questione "sarà il

AEROSMITH VIRTUALI!



Non c'è più religione! Non bastava che tutte le grandi star della musica si fossero buttate a capofitto nell'avventura multimediale, ora ci si mettono anche dei mostri sacri come gli Aerosmith! E allora, che c'è di strano? Nulla, se non fosse che Quest For Fame, questo il nome completo dell'opera, non offra all'acquirente il Virtual Pick, il plettro virtuale! Come funziona? Niente di più semplice: basta avere una porta seriale libera alla quale collegare l'interfaccina blu, un bel po' di spazio su Hard Disk, Windows 3.1x o 95, una passione sfrenata per la musica e un bello stereo iper amplificato collegato al computer. Lo scopo di Quest For Fame è quello di tentare di emulare la band americana più significativa del panorama pop/rock, lanciandosi in competizioni musicali e prove amatoriali in garage (sempre meglio che suonare nella cantina di casa Reynaud!): con il Virtual Pick a portata di mano, riu-



scirete a emulare l'evoluzione stilistica del più sfrenato dei chitarristi, tanto basta farlo oscillare, ma se poi siete dei pazzi esaltati come me, esiste in commercio anche la Virtual Guitar! Ma la cosa più divertente di Quest For Fame è che non è una cosa fine a se stessa, tant'è che il programma consente di salvare la posizione di gioco. Insomma una di quelle cose da avere a tutti i costi, da far vedere agli amici e da usare quando si è da soli. Un vero sballo (guardate come mi sono ridotto io!)

Ah, dimenticavo di dire che questa iniziativa è patrocinata dal signor IBM in persona...

MAO

PHILIPS CI PORTA IN COPPA CAMPIONI

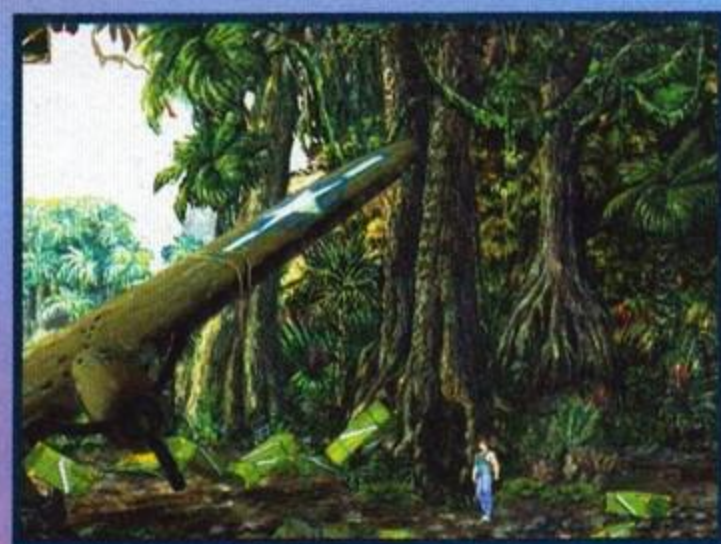


UEFA Champions League: è questo il titolo della simulazione calcistica nata in casa Philips e realizzata dalla Krisalis (European Club Soccer, Lothar Matthaus Football, Manchester United Europe). All'interno del programma compariranno le squadre e i giocatori che realmente stanno disputando la Coppa Campioni nella stagione 1995/96, mentre l'approccio sarà sia manageriale che arcade: in quest'ultimo caso sarà poi

possibile sfruttare le potenzialità del sistema TACTI-Grid II, che vi permetterà di impartire istruzioni individuali ai singoli calciatori. Qualora poi il vostro team preferito non fosse presente tra le squadre campioni incluse nel titolo, grazie all'editor interno vi verrà data la possibilità di creare la vostra squadra impostando tutte le variabili che più ritenete opportune. UEFA Champions League sarà disponibile a Febbraio in formato PC CD-ROM per sistemi dotati di almeno un 486 DX 33mhz con 8MB di RAM.



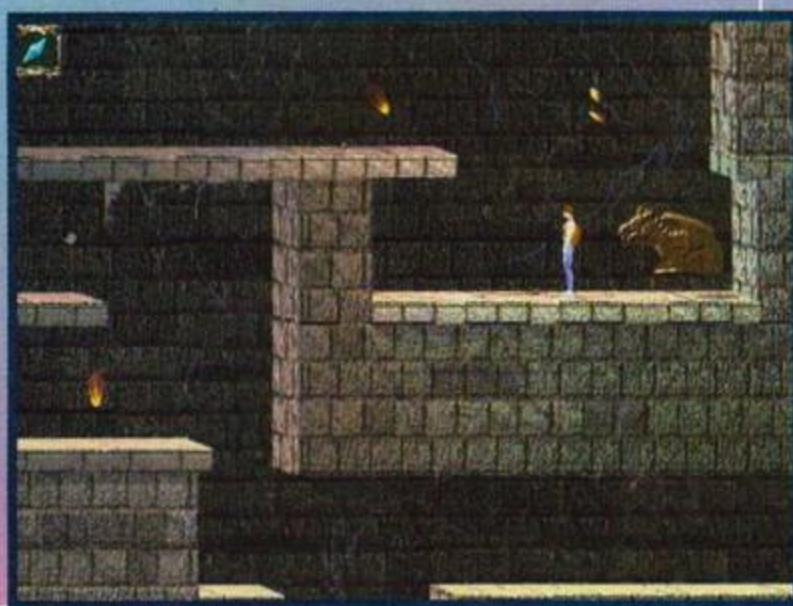
BERMUDA SYNDROME: DA QUALCHE PARTE, MOLTI ANNI FA...



Seconda Guerra Mondiale: spegnete nervosamente la vostra sigaretta e vi approntate a salire sul vostro bombardiere nell'eterna lotta contro le truppe naziste. Volando in missione al di sopra dell'Atlantico, uno Stukas vi si mette in coda e trapassa la vostra fusoliera con i suoi micidiali proiettili: a voi non resta altro che un atterraggio di fortuna sul primo lembo di terra che vedete all'orizzonte. Le Bermuda. Stacco. Una ragazza sta per essere offerta in sacrificio a un preistorico tirannosauro che si avvicina sempre più alla sua vittima: in quel momento entrate in scena voi. Atterrando come potete sul terreno accidentato, decapitate con la vostra ala il dinosauro e salvate involontariamente la bella fanciulla. Così inizia Bermuda Syndrome, gioco per Windows 95 realizzato dalla Century Interactive e distribuito dalla BMG Interactive, titolo che francamente mi ha lasciato stupito. Realizzato interamente in SVGA, il programma si rivela essere una rivisitazione del genere avventura/platform-game alla Flashback.

Quello che stupisce letteralmente è la qualità della

grafica e delle animazioni, fluide e naturali come non mai. I fondali sono realizzati con sapiente maestria e gli enigmi da risolvere hanno quel giusto grado di difficoltà che vi terrà impegnati senza per questo richiedere eccessive elucubrazioni. Come se ciò non bastasse, all'interno della custodia contenente il CD-ROM di Bermuda Syndrome, troverete anche un CD audio contenente 6 tracce musicali della durata complessiva di 30 minuti. Anche in questo caso dopo pochi istanti di ascolto sono rimasto esterrefatto dalla qualità dei brani contenuti: sono da anni appassionato di colonne sonore e devo dire che le musiche sinfoniche composte dal per me sconosciuto Jorg Schwiezer presenti sul compact disc, meriterebbero ben altra risonanza che non quella che la recensione di un videogame può offrire, non avendo esse assolutamente nulla da invidiare alle migliori produzioni di John Williams. Credo sia inutile dire che questo è un titolo da non trascurare assolutamente, che candida la Century Interactive tra le software house più interessanti del momento.



TGM NEWS

primo di una serie di numerosi titoli per OS/2 Warp[...] che rappresenta la piattaforma definitiva per i videogame capace di introdurre i giocatori a una intera gamma di prodotti di intrattenimento".

LA HASBRO CRESCE!

La Hasbro, colosso mondiale dei giochi da tavolo, continua la sua strategia di espansione creando la divisione Hasbro Interactive Worldwide, situata a Beverly nel Massachusetts, che farà capo a Tom Dusenberry. Non contenta di ciò, la suddetta casa ha appena rilevato anche il 7% delle azioni della inglese Bluebird Toy, impresa che ha legami con la Disney e, ironia della sorte, con la rivale Mattel.

LA BRODERBUND VINCE UNA LUNGA BATTAGLIA...

Le cose non sono andate come previsto per la casa in questione: la sua proposta d'acquisto per l'americana The Learning Company era stata controbattuta dal colosso Softkey, anch'esso interessato a rilevare la società statunitense. Nonostante ciò la Broderbund è restata calma e fiduciosa, se è vero il suo presidente Doug Carlston ha affermato "la nostra proposta resta la migliore nell'interesse degli azionisti, degli impiegati, dei clienti di entrambe le imprese e dell'industria in generale". E a quanto pare Mr. Carlston doveva aver ragione, se è vero che alla fine dopo una dura battaglia la Broderbund ha vinto la concorrenza con un'offerta agli azionisti della TLC a dir poco vantaggiosa. Questi riceveranno infatti azioni della Broderbund in cambio di quelle della The Learning Company secondo un rapporto di 0.92/1, il che rappresenta non solo un incremento del 13% rispetto alla precedente offerta dello 0.8125/1 ma anche un premio aggiuntivo del 55% oltre al compenso già pattuito per l'acquisizione della società.

Questa operazione, che tecnicamente prende il nome di share-swap, ha fatto rifiutare al consiglio della TLC l'offerta della Softkey che si era limitata a proporre di rilevare 4.6 milioni di azioni della suddetta società.

SCUSI, UNA COPIA DI FIFA 96 PER FAVORE...

A quanto pare in Inghilterra si può andare in una qualsiasi edicola e chiedere la rivista FIFA 96, il cui primo numero è uscito il 9 Novembre. Edita dalla casa editrice Future di Rob Pegley, la testata si propone come la guida definitiva per conoscere tutto della simulazione calcistica più acclamata del momento. Dedicata a tutti i formati (PC-CDROM, Saturn, PlayStation, Megadrive, SNES, Game Boy e Game Gear), la testata ospiterà sulle sue pagine trucchi, interviste coi programmatori e "dietro le quinte" riguardanti i futuri sviluppi dei prossimi giochi ad ambientazione sportiva della Electronic Arts. Preannunciata da una massiccia campagna pubblicitaria, FIFA 96 costa circa 10.000 lire ed è uscita con una prima tiratura di 30.000 copie. Chissà quanto durerà...

ULTRA 64: SE NE RIPARLA NEL '97?

Si fanno sempre più consistenti le voci di un ulteriore ritardo nell'uscita della console a 64-bit della Nintendo. La data prevista per il mercato giapponese era infatti la primavera del '96, ma pare proprio che la presentazione ufficiale slitterà ulteriormente. E se nel paese del Sol Levante le cose andranno come previsto, in Europa sembra improbabile un'apparizione dell'Ultra 64 prima del '97. Ma come mai al Shoshinkai Show si sono già viste numerose console all'opera e all'incirca 10 progetti funzionanti di videogame? Il reale motivo del ritardo

DDM SOCCER 95: LA DIGITAL DREAM MULTIMEDIA TIRA IN PORTA

Presentata già su queste pagine il numero scorso, la software house spagnola ci invia DDM SOCCER 95, simulazione calcistica che graficamente si rifà molto al mitico Sensible World of Soccer dell'altrettanto mitico John Hare. Le modalità di gioco nonché le opzioni in esso contenute non suscitano particolari moti d'entusiasmo: come al solito sarà possibile scegliere se giocare partite amichevoli, di coppa o di campionato, così come sarà possibile anche decidere lo stato del terreno (secco, normale, torrido, ghiacciato e piovoso) oltreché il livello di difficoltà e l'inerzia del pallone. L'unica idea interessante è rappresentata dalla possibilità di comprare l'arbitro, anche se poi questa viene vanificata dal fatto che così facendo ci si limita semplicemente a disabilitare la "giacchetta nera": peccato, avessero fatto in modo che fischiasse solo contro l'avversario sarebbe stato più originale. Al di là di tutto, DDM Soccer 95 è un giochino piacevole ma di poche pretese che, una volta installato, occupa l'angusto spazio di 1.8 MB sull'HD, e che non dice nulla di nuovo che Sensible Soccer non abbia già espresso. Il prodotto costerà 59.000 lire e sarà distribuito dalla Systems Comunicazioni srl.



TGM NEWS

parrebbe essere dovuto al software e non all'hardware. La console sarebbe infatti già pronta mentre quello che mancherebbe sono gli applicativi: in altre parole, per questa potente macchina non sarebbe ancora disponibile una "killer application" capace di decretarne immediatamente il successo. Per avere allora notizie aggiornate, non ci resta altro da fare che attendere gli esiti dell'intervista tenutasi il 24 Novembre a Tokio da Hiroshi Yamauchi, il presidente della Nintendo.

LA SEGA SOFFRE LA PLAYSTATION...

Non è che qualcuno abbia fatto esplicitamente questa affermazione, ma è quello che mi viene in mente osservando l'andamento delle azioni della Sega sulla borsa di Tokio. I titoli della casa nipponica, hanno infatti perso il 32% del loro valore a fronte di un modesto aumento delle loro vendite. Queste infatti, nel primo semestre dell'anno, sono aumentate del 3,4% portando il giro d'affari da 151,1 miliardi di Yen a 156,4 miliardi di Yen. Ciononostante, a causa della rivalutazione della valuta giapponese e al periodo di crisi dell'industria del software, il fatturato della Sega che è crollato da 16 miliardi di Yen a 11 miliardi di Yen. Forse per risolvere le proprie sorti la casa giapponese ha di recente siglato una joint-venture con la connazionale CSK, dalla quale sorgerà la Sega Soft; questa, operando come "sorella" della Sega America dalla sede di Redwood City in California, si avvarrà di uno staff di 50 persone per iniziare a sviluppare i primi prodotti per PC-CDROM. Le conversioni sarebbero poi agevolate dall'avvento delle schede video della prossima generazione, ma questa è un'altra storia...

LA SIERRA RILEVA LA SUBLOGIC

Come avrete capito, questo è un momento piuttosto "caldo" per quanto riguarda il fronte fusioni e acquisizioni: e per non restare con la mani in mano, anche la Sierra On-Line ha pensato bene di dire la sua acquistando la SubLogic di Champaign, nell'Illinois. I termini finanziari della transazione non sono però ancora stati resi noti. "Per i primi tre quarti del 1995", afferma l'amministratore delegato Ken Williams, "la vendita di simulazioni di volo ha fornito un fatturato di quasi 80 milioni di dollari. Attraverso l'acquisto della SubLogic, contiamo di produrre una serie di simulatori civili per Windows 95 che sfrutteranno la nostra tecnologia vettoriale di punta. Credo che questa nuova linea di prodotti rappresenterà la prima valida alternativa a Flight Simulator della Microsoft e nonché un grosso successo a complemento dei nostri simulatori militari". Gli affari, come avrete capito, in questo periodo sorridono non poco alla Sierra. Forte del successo di Phantasmagoria e del più forte assortimento di prodotti mai proposto (ben 11 titoli in contemporanea), la software house ha chiuso a settembre un trimestre caratterizzato da un incremento del 63% delle vendite rispetto all'equivalente periodo del 1994, portando il fatturato da US\$ 19,5 milioni a US\$ 31,8 milioni. Ciò ha comportato per il periodo in questione un profitto di US\$ 3,3 milioni contro la perdita di US\$ 0,9 milioni dell'anno scorso, sebbene si debba tenere in considerazione che nel 1994 la Sierra ebbe una minusvalenza derivante dalle vendite delle azioni della The Imagination Network, ceduta al colosso AT&T. L'acquisizione della SubLogic si inserisce all'interno della politica di espansione della Sierra che recentemente ha rilevato anche società quali Pixellite, Impressions, Green Thumb Software e Arion Software.

CODEMASTERS: "VI FAREMO UN'OFFERTA MIGLIORE"

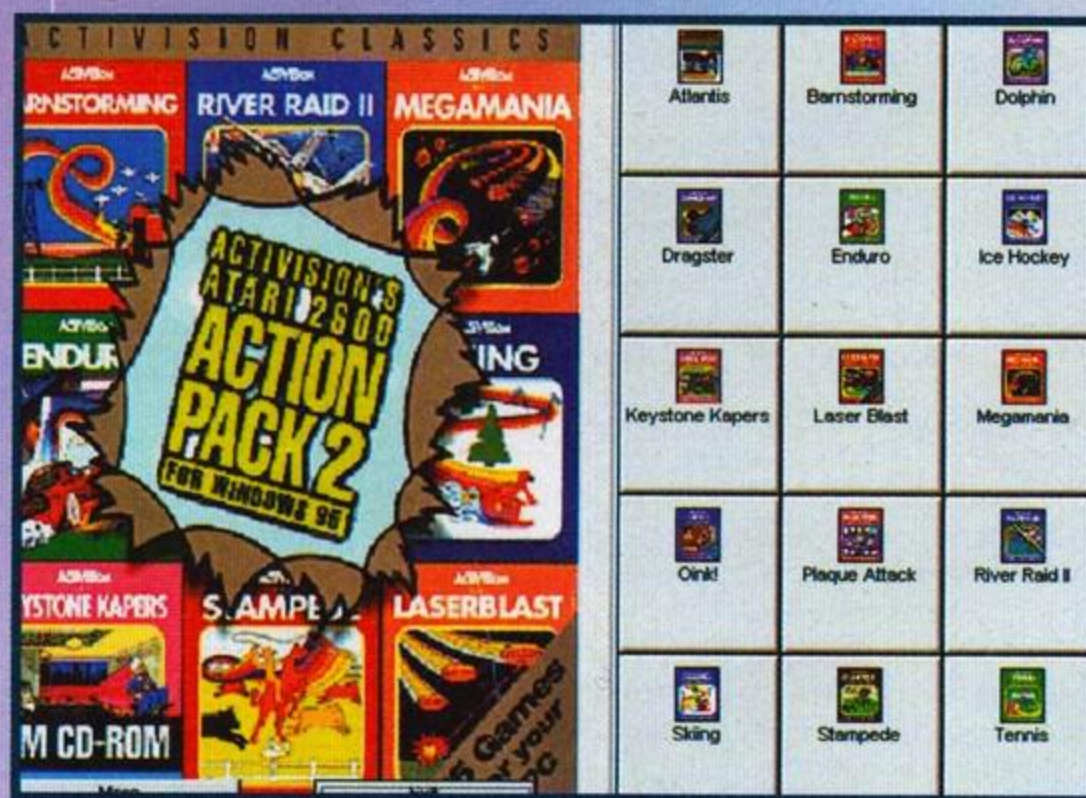
È questa la frase simbolo dell'attuale politica della CodemasterS, volta a un'espansione "aggressiva" del proprio marchio. Per quanto si sia già creata un nome producendo titoli per

LOGITECH: PER NATALE ARRIVANO UN NUOVO JOYSTICK E UN NUOVO PAD...



Fondata nel 1981 in Svizzera, la Logitech produce da anni dispositivi di controllo che rendono la comunicazione uomo-computer più intuitiva e naturale. E' quindi all'insegna di questa filosofia che sono stati creati due prodotti quali WingMan Light e ThunderPad. Il primo è un joystick che arriva sull'onda del successo dei popolarissimi WingMan e WingMan Extreme (più di 200.000 unità vendute): dotato della classica impugnatura sagomata, di due pulsanti di fuoco e dell'interruttore di sparo automatico, il prodotto in questione si rivolge a utenti poco sofisticati e molto attenti al prezzo. Il secondo invece è un pad particolarmente maneggevole che sfrutta una tecnologia "digitale-analogica" che elimina molti dei problemi di installazione, compatibilità e logoramento del potenziometro normalmente ricorrenti coi dispositivi analogici; inoltre, migliora le prestazioni dei giochi a controllo non proporzionale. I nuovi joystick saranno disponibili a partire da questo mese a un prezzo orientativo di L. 50.000 per WingMan Light e L. 40.000 per ThunderPad.

ACTIVISION'S ATARI 2600 ACTION PACK 2 PER WINDOWS 95: CHI L'HA DETTO CHE GLI ORIZZONTI PERDUTI NON RITORNANO MAI?



Credo che molti di voi abbiano già capito tutto da questo titolo: sfruttando abilmente le nostalgie dei numerosi videogiocatori che hanno assistito all'alba dei tempi per quanto riguarda il settore videoludico, l'Activision ripropone quei classici che che ormai più di dieci anni fa lasciarono un po' tutti a bocca aperta. L'Action Pack vi proporrà allora una selezione di ben 15 giochi che vanno, per citarne solo alcuni, dal mitico Stampede al famoso River Raid 2, passando per Laser Blast, Brainstorming e Ice Hockey. Interamente realizzato per la nuova piattaforma della Microsoft, il prodotto della Activision si segnala anche per la presenza non solo di numerosi file di testo che svelano i trucchi di ogni gioco ma anche dei racconti degli stessi programmatori che spiegano come nacque ogni singolo programma e quali furono le soluzioni tecniche adottate che all'epoca rendevano l'Atari 2600 il sogno di tutti i bambini.



Chi è solito legare il nome della famosa software house angloamericana 21st Century Entertainment ai suoi celeberrimi simulatori di flipper, dovrà necessariamente ricredersi: sarà infatti disponibile a breve termine una nuova avventura grafica che sembra promettere benone. Il gioco, chiamato Synnergist, vi mette nei panni di Tim Machin, un valente ma sottopagato giornalista (chissà perché, ma mi ricorda qualcosa...) che si trova suo malgrado coinvolto in una spiacevole avventura. Tutto, infatti, nasce dalla morte di un suo collega che, a

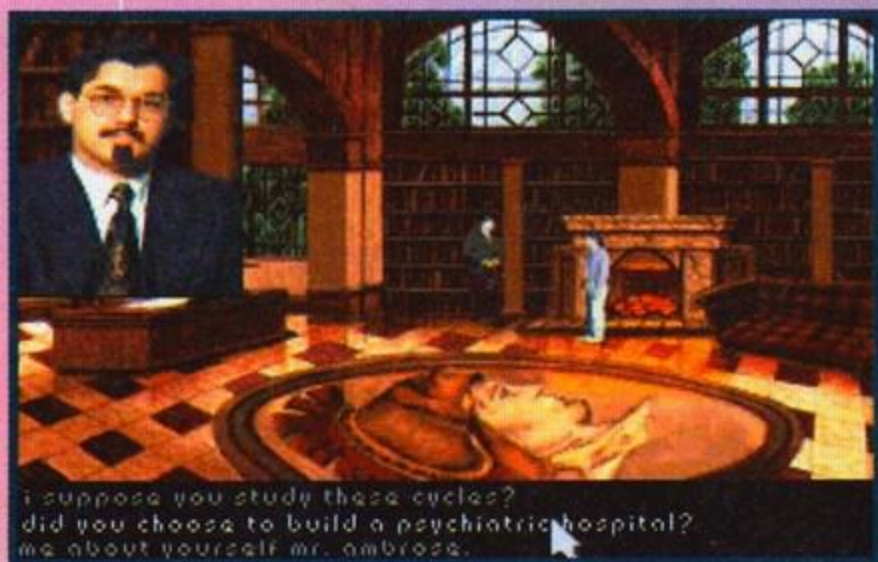
quanto pare, aveva ficcato troppo il naso laddove non doveva ficcarlo, e al nostro non resta che cercare i colpevoli. Synnergist è ambientato in un futuro tanto prossimo quanto cupo e violento, nella New Arhus del 2010, una città in preda alla piccola e grande criminalità i cui abitanti, ormai, si sono rassegnati a convivere ogni giorno con stupri, rapine, spaccio di armi e droga, omicidi e prostituzione, situazione, questa, dovuta a quanto pare ai forti poteri economici della stessa città. Tim,



con le sue indagini giornalistiche, si troverà presto a infastidire queste sinergie. Riuscirà il nostro impavido collega a portare a termine il suo pezzo, o verrà freddato proprio mentre salvava il documento in formato RTF sul suo portatile? Dipenderà tutto da voi, e da come completerete quest'avventura, disponibile nei prossimi mesi nel solo formato PC CD-ROM. Dal punto di vista estetico, purtroppo, non ci è stato dato molto da vedere, anzi, le poche foto che pubblichiamo sono

in modalità 320x200x256, scelta questa che ci sembra poco motivata per un gioco su CD-ROM che vedrà la luce all'alba del 1996, tuttavia la mancanza dell'alta risoluzione potrebbe benissimo passare in secondo piano se la trama risulterà essere ben congegnata e il gioco effettivamente intrigante e divertente, ma per questo dovrete necessariamente attendere la recensione del gioco definitivo. Restate come sempre sintonizzati sulle pagine di TGM.

Paolo Besser



EXPECT NO MERCY: MICROFORUM CI RIPROVA

Sull'onda del successo del genere "rullakartoni", la Microforum esce con un nuovo titolo ispirato alla celeberrima saga di Mortal Kombat. Expect No Mercy, questo il titolo, è il tie-in ufficiale di un film che uscirà molto presto nelle sale cinematografiche americane, e dal film mutua trama (beh...) e personaggi.

Avendo già visto il gioco, non posso fare a meno di segnalare come, in realtà, non si tratti di nulla di eccezionale, anzi, la bella grafica purtroppo non riesce a risollevare le sorti di un picchiaduro povero di giocabilità, inventiva e atmosfera, che come se non bastasse presenta imperdonabili pecche nelle animazioni (scattose all'inverosimile anche su un Pentium 90 con 16MB di RAM!!!) e nel sonoro, realizzato (soprattutto in fase di combattimento) in maniera alquanto discutibile. Il gioco gira solo sotto Windows 3.1 e 95, obbligandovi però a utilizzare la modalità a 256 colori.

Paolone



VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

Megadrive, la software house in questione ha deciso di ampliare l'orizzonte dei propri interessi anche a prodotti per PC-CDROM e per le console dell'ultima generazione. A tal scopo è stata creata una nuova divisione diretta da Andy Smith, proveniente dalla Binary Asylum e, precedentemente, dalla Future Publishing. Naturalmente vi terremo informati su ulteriori sviluppi.

VIRGIN SI INSEDEIA SUL TRONO TEDESCO

Stando alle ricerche di Media Control, la Virgin Interactive Entertainment è la software house leader del mercato tedesco con una percentuale di vendite che si aggira attorno al 28,9%. Segue a ruota la Electronic Arts con uno share del 25,3%; decisamente distaccate risultano la terza concorrente, la Blue Byte (6,5%), e la Microprose che vanta un modesto 4,8%. Chissà se con l'uscita a Gennaio di Formula 1 Grand Prix 2 quest'ultima riuscirà quantomeno a passare in terza posizione...

PROFITTI BOOM PER LA MAXIS...

La Maxis continua la sua ascesa con un incredibile aumento dei profitti del 390% (!) nell'ultimo trimestre. Questi infatti, in seguito a un aumento delle vendite del 77% (da US\$ 6,65 milioni a US\$ 11,78 milioni), sono passati da US\$ 0,35 a US\$ 1,72. "Il nostro secondo trimestre da quando siamo una società quotata in borsa", sostiene il presidente della Maxis Sam Poole, "riflette l'entusiasmo delle gente nei confronti dei nostri prodotti": oltre a SimIsle e a SimCity 2000 per Windows 95, Sim Tower e Sim Town sono stati i best-seller del periodo considerato. Se mi è permessa una considerazione personale, ritengo però che la Maxis dovrebbe quanto prima ampliare il proprio catalogo per evitare pericolose "dipendenze", se è vero SimCity2000 e SimCity rappresentano da soli il 60% delle vendite totali della Maxis rispetto al 47% dello stesso periodo dell'anno precedente: segno che i nuovi prodotti hanno un peso sempre meno importante rispetto ai due "classici", grazie ai quali la casa americana si è fatta conoscere nel mondo. Ciononostante, è stata giusto annunciata l'uscita di SimClassics 2 che conterrà, al prezzo di un solo CD, SimFarm, SimEarth e A Train.

LA CULTURA SECONDO MORGAN INTERACTIVE

La casa in questione ha appena pubblicato due titoli (distribuiti dalla BMG Interactive per Macintosh e PC) rivolti a una fascia d'utenza piuttosto giovane, coi quali si propone di insegnare ai ragazzi dai 7 anni in su le nozioni culturali basilari in modo divertente e "alternativo". Il primo prodotto che merita attenzione è Recess In Greece, dedicato alla scoperta della mitologia dell'antica Grecia. In questo programma, oggetto di una rivisitazione non indifferente è nientemeno che l'Iliade: essa verrà vista attraverso gli occhi di un ragazzino che improvvisamente viene risucchiato nel bel mezzo della lezione dentro la lavagna e teletrasportato ai tempi di Omero. L'avventura, divertente e colorata quanto basta, permetterà attraverso un'interfaccia molto comoda di conoscere mitologia, storia, geografia, arte e altro ancora. Quello che al limite suscita qualche perplessità è la connotazione decisamente americana data all'intero programma, la quale anche in caso di traduzione potrebbe non avere un impatto così immediato come lo potrebbe avere oltreoceano sui nostri ragazzi. Il secondo titolo della Morgan Interactive è invece Morgan's Trivia Machine, una sorta di Trivial Pursuit interattivo anch'esso dedicato ai bambini. Come per il precedente prodotto, anche in questo caso l'intero programma è realizzato

TGM NEWS

all'insegna del divertimento: tutto ruoterà intorno al computer HAM 9000 (il riferimento al computer di 2001 Odissea nello Spazio è più che evidente), che porrà delle domande all'interno di determinate categorie predefinite (storia, geografia, arte, scienze, etc.). Una volta selezionato quindi il tema preferito e il livello di difficoltà, non resterà altro da fare che rispondere agli oltre 1000 quesiti, osservare i numerosi filmati che corredano il prodotto e godersi le simpatiche scenette che immancabilmente faranno capolino sia in caso di risposta giusta che di risposta sbagliata.

L'ATARI DIVENTA INTERATTIVA

La celebre casa americana dev'essere alla ricerca di ulteriori sbocchi per i propri prodotti, visto che ha appena creato una nuova divisione dedicata alla creazione di software per PC-CDROM. Dopo l'annuncio ufficiale dato il 5 gennaio al CES di Las Vegas della nascita della Atari Interactive, il primo titolo prodotto da questa etichetta sarà Tempest 2000, che uscirà ai primi dell'anno prossimo a un prezzo valutabile attorno alle 100.000 lire. Sempre per i primi mesi del 1996 sono previsti altri videogame quali Highlander 1, Attack of the Mutant Penguins, Baldies e Putty Squad.

GREMLIN: MAI COSÌ BENE...

Fatal Racing e, soprattutto, Actua Soccer, stanno battendo ogni record di vendita precedentemente stabilito dalla casa inglese. Il titolo ad ambientazione automobilistica solo il primo giorno ha venduto in tutto il mondo qualcosa come 120.000 copie, mentre Actua Soccer ha fatto addirittura meglio, toccando quota 170.000. "Puoi avere il miglior marketing e i migliori PR del mondo", afferma il marketing manager della Gremlin Mark Matlocks, "ma alla fine per vendere un videogame quel che conta è la giocabilità". È inutile dire che è proprio basandosi su questo fattore che la software house britannica considera di ottenere altrettanto successo con Loaded e con la conversione di Actua Soccer per PlayStation.

UOMINI E DONNE AL COMPUTER: UN CONFRONTO

Da una recente indagine condotta in UK è emerso che gli uomini passano più tempo davanti a un PC e navigano su Internet più dell'altro sesso. Peraltro, dall'indagine condotta dalla Motorola, risulta che le donne sono più propense a usare il cellulare e, sorpresa, a giocare ai videogame.

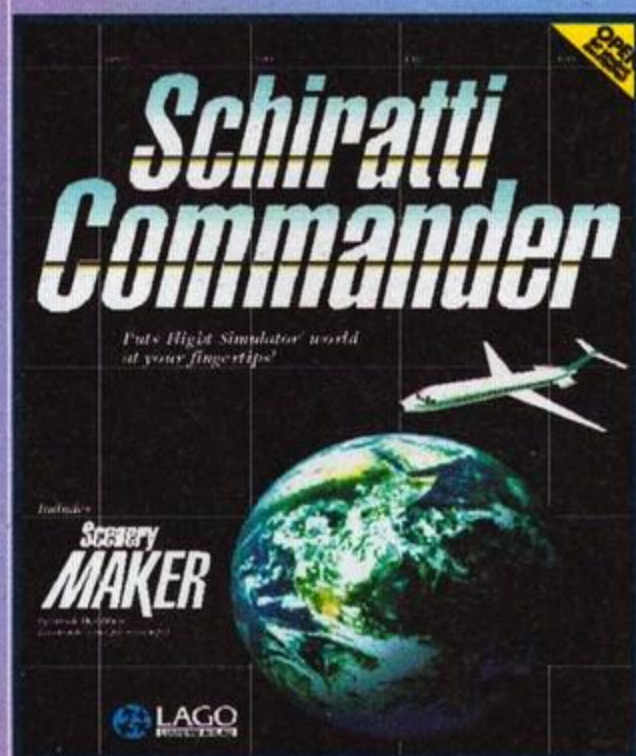
PROFITTI IN CRESCITA PER LA KONAMI

Dopo la perdita di fine anno consolidata al 31 Marzo, la Konami prevede per quest'anno un profitto di 3 miliardi di Yen sulla base dei 43 miliardi di Yen di fatturato. In seguito infatti al successo di titoli per console quali J-League Winning Eleven e Parodius per PlayStation, e agli ottimi incassi provenienti da coin-op quali Midnight Run, Road Rage e Crypt Killer, si respira una certa aria di ottimismo. Il colosso giapponese ha poi annunciato lo sviluppo di videogame per Windows 95.

TIME WARNER APRE LE PORTE ALLA ATT?

Dopo aver riportato su queste pagine giusto il mese scorso alcune informazioni riguardanti il colosso multimediale americano, un articolo del Wall Street Journal annuncia che la Att sta considerando un investimento tra i 2 e i 4 miliardi di dollari nelle attività via cavo della Time Warner, che impiegherebbe tale somma per ridurre i quasi 18 miliardi di dollari di debiti e per potenziare le proprie infrastrutture di trasmissione via cavo. Le attività di quest'ultima società nel settore considerato

SCHIRATTI COMMANDER: FLIGHT SIMULATOR 5 NON POTREBBE VOLARE MEGLIO...



Con Scenery Maker creato da Maurizio Gavioli, già autore di DC9 sempre per FS5, sarà possibile editare scenari comprensivi di strade, fiumi, laghi, città, costruzioni e aiuti per la navigazione (VOR, NDB, ATIS, ILS, DME, etc.). Infine, oltre ai due scenari succitati, Schiratti Commander conterrà anche un demo di Flight Management System, un nuovo sistema di navigazione che mette a disposizione del pilota una strumentazione identica a quella adottata dai velivoli più moderni. Vi piace Flight Simulator 5 ma non vi basta più? Ecco allora quello che fa per voi...

Chiunque abbia giocato almeno una volta al simulatore in questione non potrà fare a meno di interessarsi a questo potente prodotto che permette anche agli utenti non esperti in programmazione di sfruttare al meglio le capacità di Flight Simulator 5. Il pacchetto, oltre allo stesso Schiratti Commander, conterrà diversi programmi quali Scenery Maker e gli scenari di Budapest e Nuova Delhi.

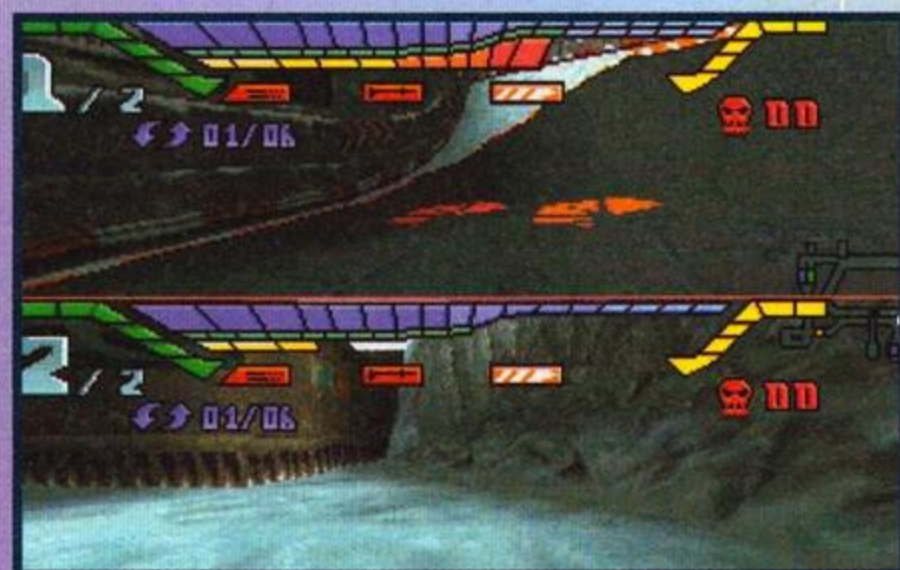
Tra le varie opzioni ottenibili utilizzando il primo di questi titoli si segnalano le possibilità di:

- Vedere su schermo la mappa dello scenario realizzato, scegliere le informazioni che si vogliono visualizzare (aeroporti, navaid, runway, taxiway, etc.) e zoomare la mappa con una risoluzione variabile dal 640 x 480 al 1280 x 1024.
- Creare e stampare un piano di volo direttamente sulla cartina utilizzando il mouse per tracciarne direttamente il percorso.
- Connettere due o più PC via seriale, in modo da simulare un ambiente ATC: il primo PC funge da torre di controllo potendo quindi dirigere il traffico aeroportuale mandando messaggi ai velivoli in rete.



LA BULLFROG METTE IL TURBO A HI-OCTANE

Come vi avevamo preannunciato il mese scorso, la Bullfrog ha deciso di dotare di una marcia in più uno dei suoi più recenti successi: Hi-Octane. Chi ha la versione originale di questo folle gioco di corsa futuristico, potrà gareggiare in nuovi percorsi aggiuntivi, competere in split screen con un amico, e persino gareggiare contro il proprio record personale. Funziona infatti così: Hi-Octane registrerà per voi tutti i passaggi che farete, e la miglior gara rimarrà in memoria in modo tale che voi, giocando, possiate gareggiare contro il "meglio di voi stessi", esattamente come accadeva nella sezione "lezioni di volo" di Flight Unlimited. Ovviamente sono stati apportati anche dei miglioramenti a livello di codice, col risultato che il gioco è sensibilmente più veloce di prima (comunque sia, in 640x480 sul pentium 90 resta abbastanza scattoso). Altra novità interessante è la possibilità di giocare "a rotazione": tramite l'opzione "hot seat challenge" è infatti possibile giocare fino in 8 con un solo computer. Com'è possibile tutto ciò? In un modo semplice quanto accattivante: il computer si occupa di muovere gli altri sette bolidi, dopodiché la visuale passa alla macchina del giocatore successivo, e toccherà a lui assumerne il controllo. Un po' macchinoso (bel gioco di parole, complimenti! NdSS) forse, ma efficace. Come fare a procurarsi questo "bonus pack"? Semplice: basta avere la versione col CD di TGM...



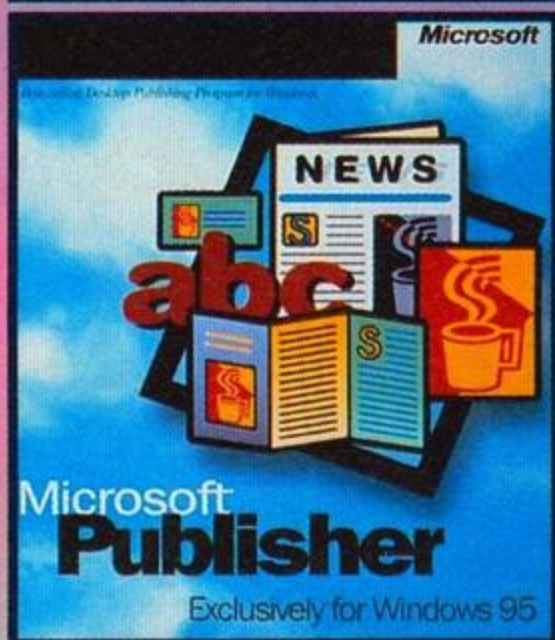
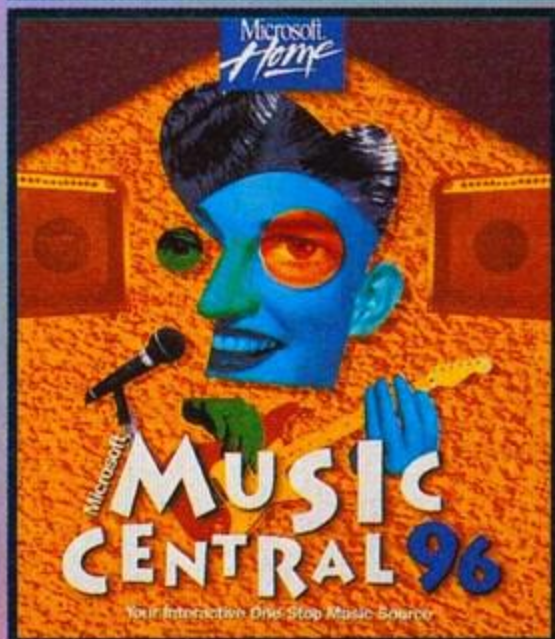
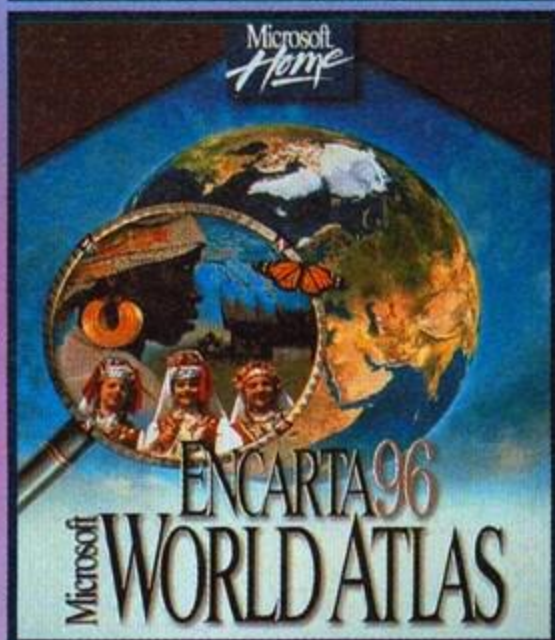
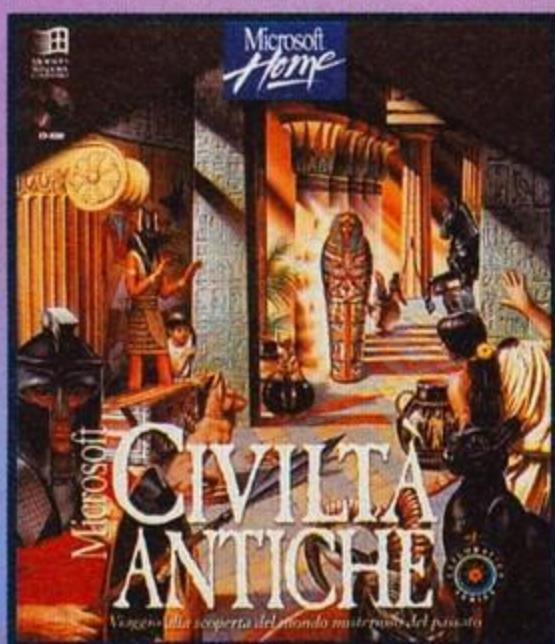
MICROSOFT HOME 96: LE NOVITA' SONO TANTE E TUTTE INTERESSANTI...

Non credo sia necessario ricordare nè chi sia la Microsoft nè tantomeno cosa sia il catalogo di prodotti Home realizzati dal colosso di Seattle. Passiamo quindi a una rapida rassegna dei nuovi titoli che caratterizzeranno questo periodo natalizio e l'anno che verrà. La prima citazione va senza dubbio a Encarta 96, l'enciclopedia universale per PC-CDROM che ha battuto ogni record di vendita rappresentando una piacevole sorpresa anche per gli stessi addetti della Microsoft.

Rinnovata nella sua veste grafica, Encarta 96 si presenta ancora più ricca con 8000 immagini fotografiche, 950 carte geografiche, 9 ore di audio di alta qualità, numerosi videoclip e più di 26000 articoli a disposizione degli utenti. Tra le novità di questo titolo si ricordano la possibilità di effettuare 80 tour guidati alla scoperta del mondo virtuale contenuto nel prezioso CD, e l'opzione data agli utenti di Microsoft Network di prelevare via modem gli aggiornamenti mensili necessari a rendere sempre attuale la propria enciclopedia o di partecipare alle conference con persone di tutto il mondo.

Quest'ultima innovazione rappresenta sostanzialmente il piatto forte del nuovo catalogo Home, peculiarità che contraddistingue anche prodotti quali Cinemania 96 e Music Central 96. Se il primo titolo è l'ormai famosa enciclopedia multimediale dedicata al cinema (20.000 recensioni, 2500 foto, 4000 biografie, circa 1200 fermo immagine, 162 clip di dialoghi famosi e 120 brani tratti dalle più famose colonne sonore), il secondo è invece il suo equivalente in campo musicale. Tutta la storia della musica moderna, dagli inizi del secolo a oggi, è racchiusa nei solchi di questo interessantissimo prodotto che conterrà informazioni relative a ben 80.000 album e 100.000 artisti. Potrete consultare oltre 2000 foto, 5000 recensioni, ascoltare più di 50 brani musicali e osservare più di 30 minuti di videoclip. Potrete, ricordandovi anche una sola parola, risalire al titolo di quella canzone che vi ronzia nella mente da qualche giorno ed il cui nome avete sulla punta della lingua.

Potrete poi ampliare i vostri orizzonti effettuando una ricerca per similitudine degli autori da voi preferiti: vi piace Brian Eno e vorreste conoscere di più la musica Ambient? Con Music Central 96 non sarà più un problema, così come non lo sarà più fare il giro del mondo standosene comodamente seduti sulla propria poltrona di casa. Sì, avete capito bene: con Encarta 96 World Atlas potrete esplorare paesi lontani, sapere tutto sulle tradizioni e la cultura dei popoli sconosciuti e scoprire dove si trova una particolare località. Tutto ciò sarà reso possibile dalle 3000 immagini contenute nel CD-ROM, arricchite da oltre 4000 audioclip e dal milione (!) di loca-



lità che costituiscono il database di Encarta World Atlas 96. Grazie agli indicatori statistici si potrà comprendere quanto siano cambiati i confini negli ultimi 30 anni e, avvalendosi della grafica tridimensionale, si potrà vedere com'è realmente fatto il mondo andando oltre la piattezza che finora ha sempre contraddistinto gli atlanti. Ma le novità non finiscono certo qui: il catalogo Microsoft Home 96 propone anche altri titoli quali Il Mondo del Volo, Civiltà Antiche, Creative Writer, Fine Artist e Microsoft Publisher. Il primo di questi è una innovativa enciclopedia che vi permetterà di esplorare l'evoluzione degli apparecchi cominciando dai bozzetti di Leonardo da Vinci per finire coi Boeing 777. Tutti gli aerei esistenti sono stati catalogati, sezionati e studiati per permettervi di conoscerli nei minimi dettagli. Scoprirete poi come funziona il pannello di controllo di un aeroplano o come viene gestito il controllo del traffico aereo in caso di visibilità zero. Se invece i tempi andati vi attirano più di quelli moderni, allora con Civiltà Antiche potrete intraprendere un viaggio affascinante nella storia di quelle popolazioni che si sono affacciate dai tempi dell'antico Egitto fino alla caduta di Roma. Documenti interattivi, contributi filmati e ricostruzioni computerizzate vi faranno scoprire le tradizioni e gli stili di vita della gente dell'epoca e, tramite i numerosi paralleli coi tempi moderni, potrete forse comprendere meglio gli usi e i costumi della società attuale.

Ben lontano da tutto ciò è invece Microsoft Publisher, il programma di grafica e impaginazione elettronica non professionale più venduto al mondo, giunto alla sua riedizione per meglio sfruttare Windows 95 e la sua architettura a 32-bit. In lingua italiana, facile da usare, veloce nell'esecuzione e tecnologicamente avanzato, Microsoft Publisher rappresenta il famoso uovo di Colombo per tutti gli studenti, insegnanti, liberi professionisti e piccole aziende che vogliono realizza-

re documenti, locandine e newsletter avvalendosi di una veste grafica accurata e rispondente alla loro esigenze.

Forse preparatorio a questo titolo è invece Microsoft Fine Artist, dedicato ai "pittori in erba" e a tutti gli appassionati di disegno e grafica pittorica. Fumetti, figure animate, effetti speciali e disegni suggestivi non saranno più una prerogativa di artisti professionisti ma saranno ora alla portata di tutti. Per chi invece preferisse avvicinarsi all'arte dalla letteratura, Microsoft Creative Writer permetterà coi suoi 8000 inizi di differenti narrazioni e le oltre 100 clip art di sviluppare la propria creatività e scrivere racconti, poesie e storie.

TGM NEWS

hanno un giro d'affari di 2.2 miliardi di dollari rispetto ai circa 16 miliardi di dollari complessivi del settore.

PRONTO PROF: L'HELP ON-LINE NEL VERO SENSO DELLA PAROLA

La società milanese S.I.P.E.S. ha appena ideato un nuovo servizio on-line che non mancherà certo di attrarre l'attenzione delle migliaia di studenti italiani che frequentano scuole medie, liceo classico, liceo scientifico, liceo linguistico, istituti magistrali, istituti professionali e istituti tecnici per ragionieri e geometri. In cosa consiste PRONTO PROF? Bene, quante volte durante un compito di matematica, una traduzione o una versione vi è capitato di trovare un ostacolo o di non riuscire a ricordare una regola? Se la risposta è "troppa", allora forse è il caso che prendiate nota del numero di telefono 02 - 33.10.48.60 (costo di L. 952 + IVA al minuto) e prenotiate la card PRONTO PROF che vi darà diritto a un massimo di 80 telefonate, di circa 4-6 minuti, nelle quali avrete modo di dialogare con docenti cordiali e simpatici delle più disparate categorie i quali, non dandovi mai l'immediata risposta al quesito, vi guideranno in breve tempo alla soluzione del problema in modo da fissare nella vostra memoria il procedimento logico. Il servizio, valido per tutta la durata del periodo scolastico (fino cioè al 20 luglio per chi dovrà affrontare la maturità), sarà funzionante dal Lunedì al Venerdì, dalle 15.00 alle 19.30. Tramite un sistema di annotazione delle chiamate, i genitori potranno sapere con esattezza il numero e la durata della chiamate effettuate dai loro figli. Volete andare a ripetizioni senza uscire di casa e col minimo sforzo? Allora avete trovato quello che fa per voi!

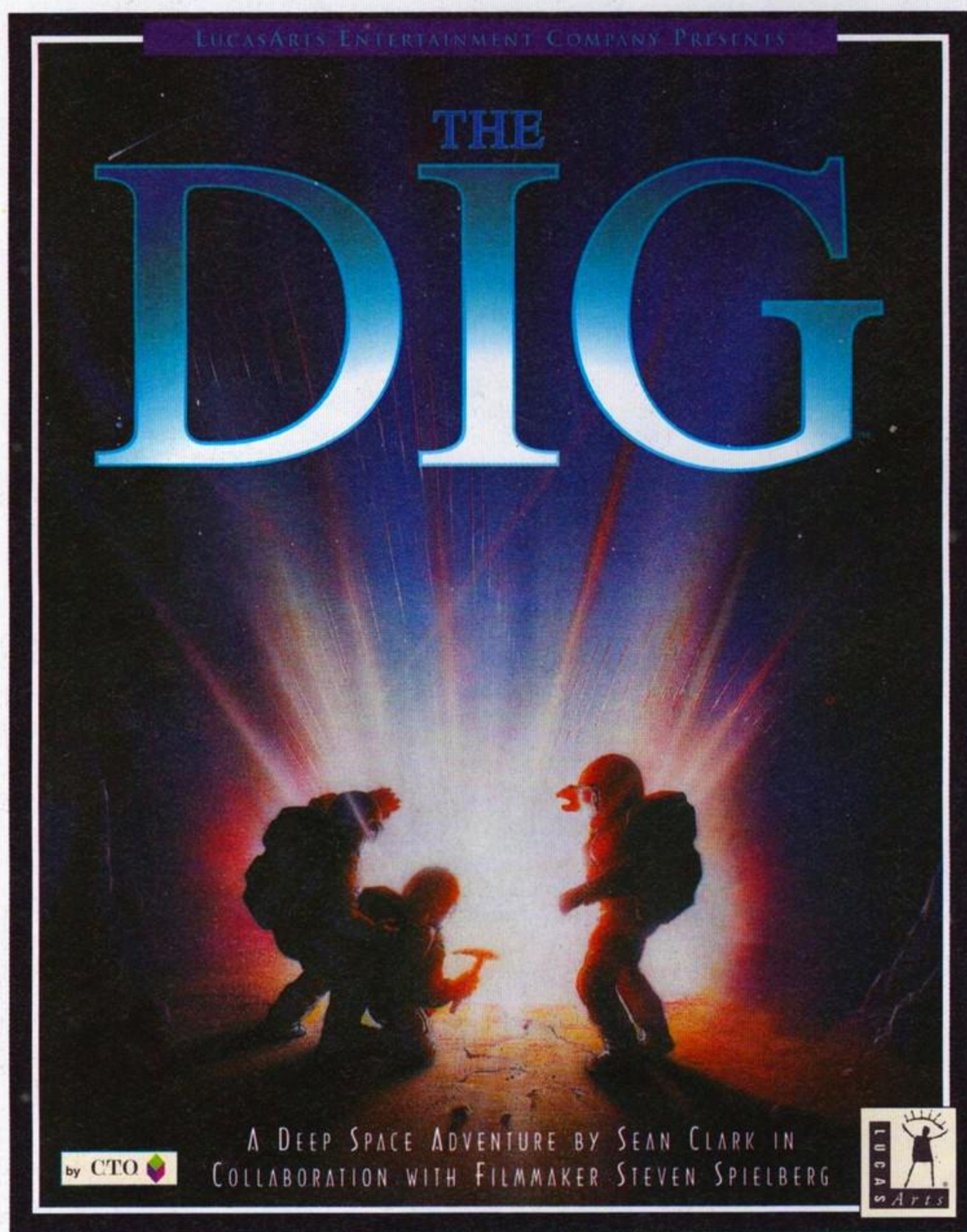
MARILYN MONROE: IL MITO CONTINUA SU CD

Realizzato dalla Novell e distribuito dalla BMG, Hard Evidence: The Marilyn Monroe Files è un'avventura molto interessante che vi farà scoprire man mano i fatti e i segreti che tuttora si celano dietro la misteriosa morte della diva, avvenuta ormai più di trent'anni fa. Il prodotto contiene infatti registrazioni, articoli e testimonianze rigorosamente autentiche di coloro che la conoscevano: sono poi incluse anche le prove e le informazioni a supporto delle 8 teorie che cercano di spiegare i drammatici eventi di quel 4 agosto del 1962. A coronamento di tale messe di informazioni, nel programma saranno anche presenti i documenti autentici della CIA che sono stati finalmente resi pubblici dopo 30 anni di segreto. Il gioco vi vedrà vestire i panni di 4 differenti personaggi (un reporter investigativo, un avvocato, un coroner e un poliziotto del dipartimento di Los Angeles) che cercheranno di scoprire tutte le informazioni possibili. All'aumentare dei dati che verranno in vostro possesso, vi avvicinerete sempre più alla verità entrando in possesso degli strumenti necessari a formare le vostre congetture personali. Quello che rende il programma interessante non è tanto la sua fattura o l'innovatività tecnica in esso contenuta, anzi, quanto piuttosto la possibilità di vivere uno spaccato dell'America degli anni '60 attraverso i filmati e i documenti di quella che potremmo definire la Golden Age degli Stati Uniti. Realizzato per i formati PC e Macintosh, Hard Evidence: The Marilyn Monroe Files costerà 120.000 lire e si impone come un titolo indubbiamente interessante per tutti coloro che sono ancora attratti dall'indimenticabile fascino della star del cinema americano per eccellenza.

RIUSCIR A



Steven Spielberg
ha partecipato al progetto
di questa splendida avventura.



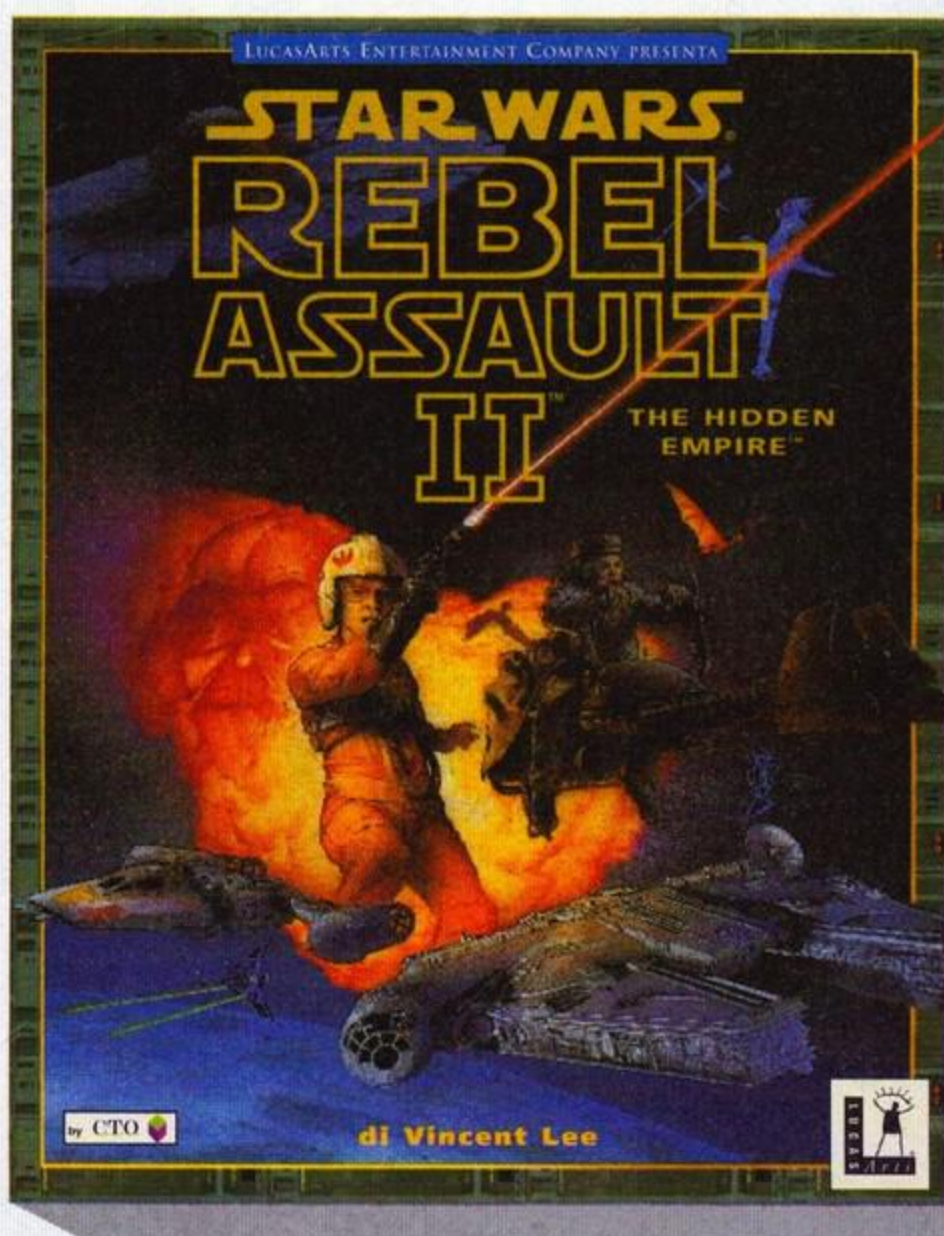
IN ITALIANO

Ambientazioni 3D, situazioni e personaggi interattivi e mondi extra-terrestri contribuiscono a creare una grande atmosfera di suspense.



CTO S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40049 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418





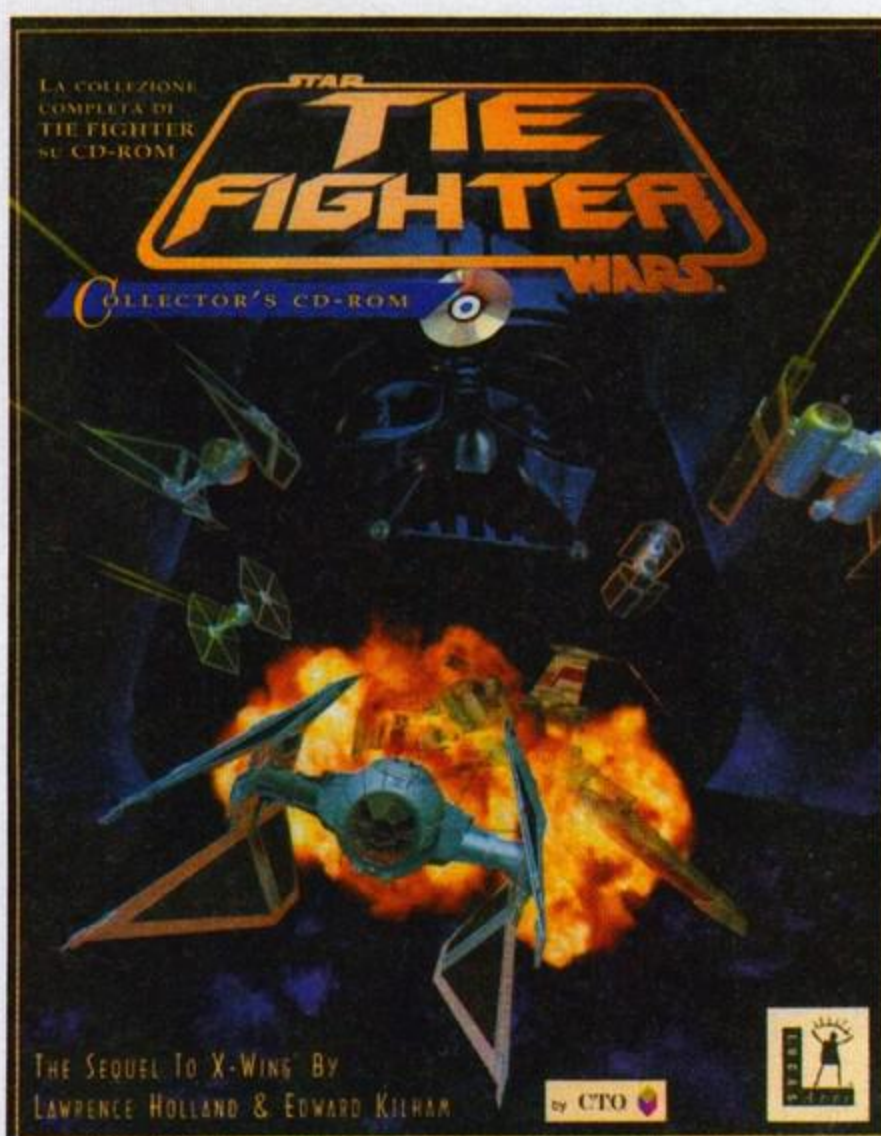
IN ITALIANO

Il nuovo attesissimo episodio vi farà rivivere nuove, originali e fantasiose avventure della serie di GUERRE STELLARI.

Un'indimenticabile esperienza arcade in cui potrai pilotare i famosissimi X-WINGS, Y-WINGS, B-WINGS e il leggendario MILLENNIUM FALCON

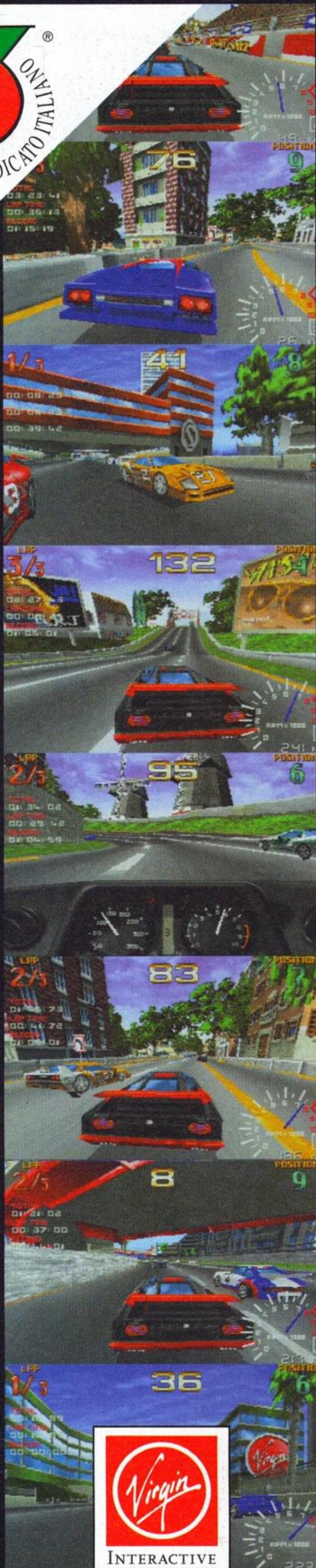
CD-ROM PC

I MOSTRI EROICI



MANUALE IN ITALIANO

Il nuovo TIE FIGHTER™ formato CD-ROM include 22 nuove missioni, per un totale di 104. Grafica ad alta risoluzione, immagini renderizzate all'insegna delle ultime tecniche 3D e combattimenti spaziali contribuiscono ad arricchire questa splendida simulazione.



UN'ESPERIENZA DI GUIDA SENZA LIMITI

... TUTTO, PROPRIO TUTTO ...
SENZA FARSI MALE !!!



MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom
L. 89.900



VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

SCREAMER



ATTENZIONE!!
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA
ALLA PROMONATALIZIA
ESPLOSIVA
TOP TEN
COMPRI 1 VINCI 1
CERCA LA
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE
167 - 821177



Quando l'osservai per la prima volta in azione all'ECTS di settembre, tra la confusione che regnava sovrana nello stand e la frenesia del programma, l'unica cosa che capii fu che Z era un titolo decisamente interessante. Ora, grazie alla gradita visita di Eric Matthews alla nostra redazione, avvenuta all'inizio del mese di novembre, ho invece avuto modo di poter capire con maggior calma quali siano le potenzialità di questo titolo che, ne sono sicuro, rappresenterà la pietra miliare dei futuri wargame. Prima di cominciare, permettetemi una piccola digressione per quanto riguarda la storia di questo

Ecco i nostri due baldi eroi alle prese con due robot avversari: che ne dite, sono o non sono ben realizzate queste sequenze introduttive?



La missione è ambientata in mezzo al ghiaccio ed ecco il nostro eroico robot sfoderare per l'occasione paracadute, maglione e manopole. Questo sì che significa essere degli indomiti combattenti!



Ha per nome l'ultima lettera dell'alfabeto, ma è il primo della classe: vediamo cosa propone questo nuovo capolavoro dei The Bitmap Brothers...



leggendario team di programmatori inglesi: la loro carriera iniziò nel lontano 1989 con la realizzazione di Speedball: indimenticato videogame che, rappresentando una versione futurista alla "Rollerball" del calcio, spopolò sull'Amiga 500 e segnò di fatto l'ingresso di questo computer tra i capisaldi dell'intrattenimento ludico. A questo seguirono negli anni l'incredibile Xenon 2, il seguito Speedball 2, il bellissimo Gods e il frenetico The Chaos Engine, tutti titoli dedicati inizialmente alla sola macchina della Commodore [e allora di par giusto ricordare anche Magic Pockets, quantunque il meno celebre dei loro titoli - NdMax], e poi riproposti con qualche mese di ritardo anche per PC, come conversioni nel complesso discrete, ma sempre e comunque "identiche" all'originale per Amiga.

Il discorso cambia invece con questo ormai imminente Z, concepito per essere il primo progetto esclusivamente indirizzato al mondo PC e sviluppato per sfruttare al meglio tutte le potenzialità dell'odierna tecnologia digitale.



La situazione è al momento tranquilla e vi state preparando allo scontro: nel frattempo, un condor se ne vola beato sopra la vostra roccaforte...

L'immagine che vedete è stata presa dal filmato presente all'inizio del gioco: i due tizi in questione si sono appena ripresi da una sbornia colossale e iniziano la giornata con una bella tazza di caffè nero...

INDISCREZIONI DEL BITMAP

Come credo di avervi più volte illustrato, il mestiere del giornalista presuppone l'apprendimento di tutta una serie di "stratagemmi chiave" per il raggiungimento di quelle informazioni che, altrimenti, sarebbero formalmente declinate quali top-secret. Se quindi la migliore compagna di un'intervista notturna è senza dubbio la vodka (non solo per le interviste, comunque), durante un pranzo di lavoro il ricorso a una bella damigiana di rosso, a innaffiare una solida fiorentina da 7 etti, assicura sempre i frutti sperati, talvolta perfino qualcosa in più...

Se ci sono voluti quasi tre anni Z, non ce ne vorranno altrettanti prima di vedere il nuovo parto di Matthews & C.

Pare infatti che i Bitmap, anche loro in notevole espansione come numero di effettivi, possano adesso portare avanti due/tre progetti contemporaneamente, presupponendo almeno un paio di uscite all'anno. Cercando d'anticiparvi quelle del '96, posso innanzitutto dirvi che Chaos Engine 2 (ultimo titolo sviluppato anche per Amiga) si trasformerà per PC in un gioco in 3D isometrico "reale" che ben poco avrà a che vedere con il suo precursore. Si parla poi molto di un possibile Speedball 3 - o meglio - molti ne parlano ma i Bitmap non confermano, senza però nemmeno smentirlo categoricamente...

Max

Se poi è vero che la classe non è acqua, ecco che fin dal primo tentativo Eric Matthews e compagni dimostrano come tre anni di programmazione non siano stati spesi invano e come questa loro nuova creatura sia pronta a sbaragliare la nutrita concorrenza. E lo dico con una certa cognizione di causa, visto che sono bastati pochi minuti di dimostrazione per incantare l'intera redazione e detronizzare nientemeno che Command & Conquer.

Ma vediamo le cose con ordine: Z è un videogame di strategia dove dovrete guidare un esercito di robot alla conquista della roccaforte avversaria. Questa lotta senza esclusione di colpi per il predominio territoriale presenta però una piccola peculiarità: è in tempo reale. Ciò significa che non dovrete attendere, come invece spesso accadeva in altri titoli del genere (vedi la serie di Battle Isle - NdMax), il vostro turno di gioco per poter muovere le vostre unità. Eric Matthews ci ha spiegato come questo sarebbe stato un fattore che avrebbe compromesso irrimediabilmente la giocabilità del programma, rendendolo noioso e irrealistico. In effetti, se ci si pensa bene, non è che nei veri conflitti ci si attacchi alternandosi l'iniziativa. Ecco allora che in Z le vostre mosse saranno concomitanti con quelle dell'avversario, ricreando magistralmente un'azione frenetica e incalzante che non mancherà di accattivare le simpatie anche di coloro che solitamente non hanno mai avuto molto da spartire coi wargame. E per quanto riguarda

PREVIEW

diali terre dove fuoco e lava dominano incontrastati. In secondo luogo le variabili che avrete a vostra disposizione saranno parecchie: 6 tipi di robot si affolleranno sui vostri schermi e ognuno di essi verrà caratterizzato dal proprio armamentario (si passa dai fucili e dai mitragliatori fino ai missili anti-carro) e dalle proprie attitudini psicologiche, che ne determineranno il comportamento in battaglia: giusto per fare un esempio, i Grunt (armati di un semplice fucile) saranno i primi a invocare il vostro aiuto e i più restii a gettarsi nella mischia, mentre gli Psy-

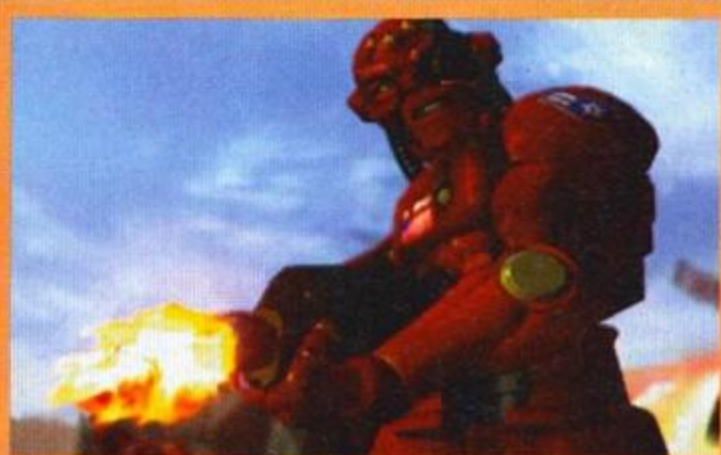
State dando un'occhiata alla vostra fabbrica e notate che la prossima truppa di soldati della classe Laser sarà pronta tra un minuto e mezzo: nel frattempo sarà meglio dare una mano allo Psycho che vi sta chiedendo aiuto dallo schermo posizionato nel vertice in alto a destra del vostro monitor...



La battaglia è appena finita? E allora godetevi la vita con una bella lattina di fresco carburante per razzi. Come dite: non vi piace? Eh, ricordatevi che in Z siete dei robot!



E' la foto che preferisco: notate, al di là dell'umanità conferita ai due robot, come tutti i particolari sia stati curati con dovizia, a partire dalle ruggini presenti sull'armatura per finire con le rifrazioni del sole sui punti lucidi della corazza...



Un nostro soldato sta facendo fuoco: il ghigno sul suo volto rende l'idea della cattiveria di cui saranno capaci i vostri robotini.

l'interfaccia di gioco?

Ebbene, dimenticatevi esagoni e reticoli vari: il sistema di controllo di Z è uno dei più intuitivi che abbia mai visto. Semplicemente: si punta e si clicca. Volete muovere un mezzo da una zona all'altra dello schermo? Selezionatelo e spostate il mouse sulla locazione che più vi aggrada. Desiderate muovere un intero battaglione? Selezionate sempre col mouse un'intera area di gioco e impartirete il medesimo comando a qualunque unità si trovi entro le superficie delimitate. Semplice, no?

Ma le novità non finiscono certo qui: innanzitutto va detto che il gioco garantirà una longevità di tutto rispetto, se è vero che in quest'ultima creazione dei The Bitmap Brothers, prima di potervi godere il vostro meritato riposo, dovrete conquistare 5 mondi ognuno dei quali vanta 4 locazioni che spaziano tanto dai gelidi territori polari quanto alle mic-

cho correranno a testa bassa verso il nemico, che esso sia un altro robot o un cingolato dotato di lanciafiamme.

I vostri soldati saranno poi capaci di compiere 40 diversi tipi di azioni, ben riproposte su video grazie all'utilizzo di ben 2000 frame di animazione.

Se però state credendo che i robot saranno le uniche forze in campo, allora vi sbagliate: ad allietare la situazione interverranno anche 12 tipi di automezzi (che la press release definisce eufemisticamente "hardware") comprendenti carri armati, jeep, mezzi da trasporto corazzati e postazioni capaci di usare tanto le mitragliatrici quanto i missili.

Il gioco in se stesso non si ridurrà però a un mero scontro tutti contro tutti, volto solamente al raggiungimento della roccaforte nemica: in Z l'intero territorio sarà suddiviso in quadranti (mediamente da 9 a 15) su ognuno dei quali campeggerà una ban-



Questa volta avete ardito troppo: da soli contro tre cingolati e un Howitzer sarebbe un'impresa proibitiva forse anche per lo stesso Zod. A voi non resta altro che osservare sconsolati la torretta del vostro compagno avvitarci in cielo mentre uno Psycho viene freddato da una postazione avversaria sul centro-destra dello schermo.



La vostra truppa si sta difendendo da un cingolato decisamente troppo intraprendente: basterà un missile anti-carro a dissuadere l'aggressore?



ne è stato introdotto nel gioco al fine di scoraggiare qualsiasi tattica attendista o passiva: se si vuole vincere, si deve attaccare e lo si deve fare subito. Altrimenti si viene presto soverchiati dalle forze avversarie. Come ho poi accennato in precedenza, esistono anche dei centri di riparazione: in essi un qualsiasi automezzo danneggiato verrà messo a nuovo entro breve tempo di modo da essere poi nuovamente utilizzato. Lo stesso accadrà quando nel corso dei combattimenti una fabbrica verrà rasa al suolo: basterà chiamare una squadra di operai e quest'ultima, dopo aver recintato la zona con dei coni segnaletici e aver apposto davanti all'entrata della costruzione il cartello di lavori in corso, rimetterà in sesto il palazzo in meno che non si dica.

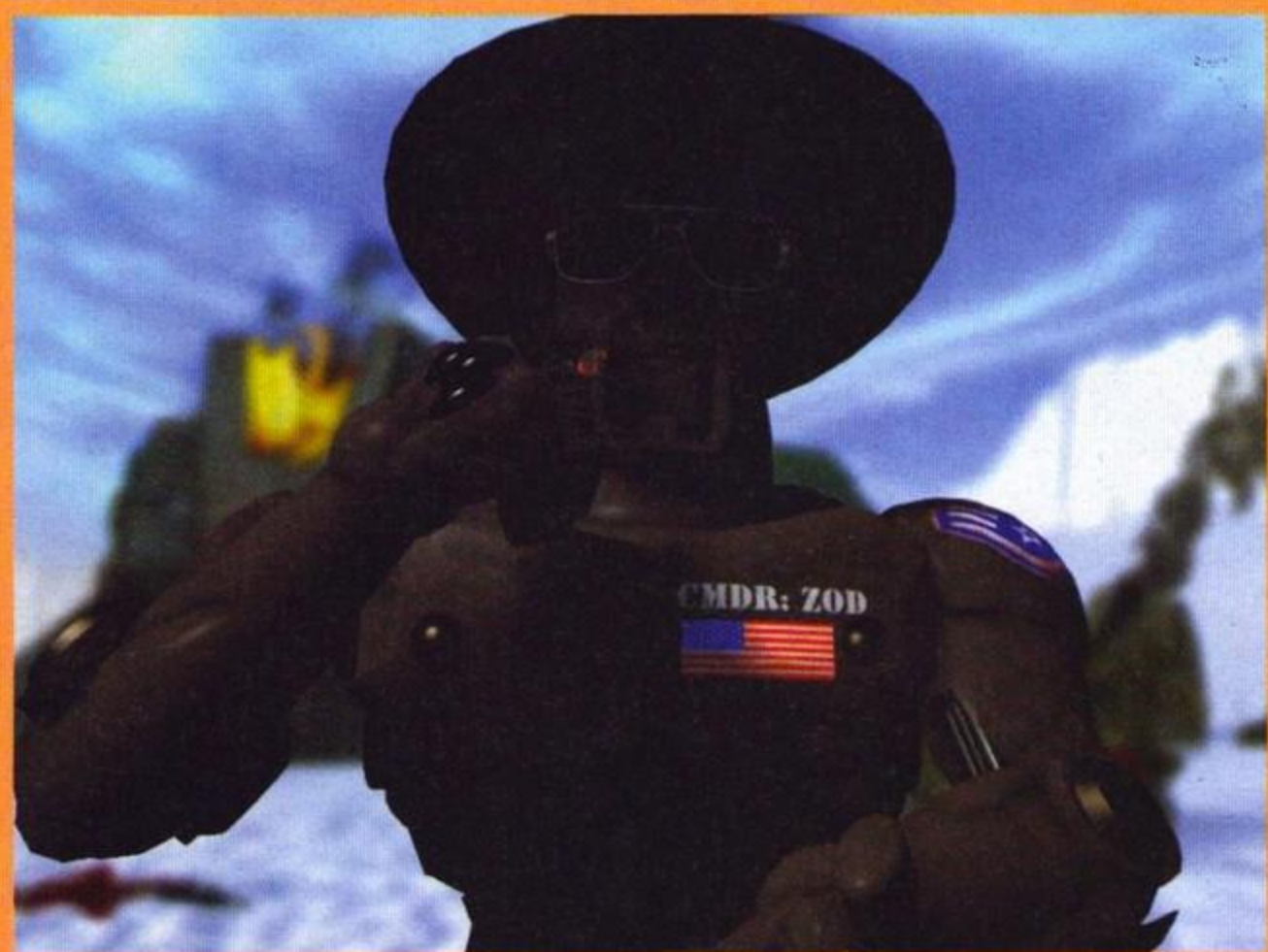
Queste sono le basi del gioco: ma come si svolge poi una partita a Z? Beh, è uno spettacolo. Appena partiti la prima cosa che si farà sarà dislocare le proprie forze nelle zone della mappa ritenute strategiche al fine di accaparrarsi fin dall'inizio il maggior numero di quadranti. Anche il computer cercherà di fare la stessa cosa e quando i due eserciti inizieranno ad avvicinarsi troppo tra loro, inizierà il divertimento.

Ciò che mi ha colpito maggiormente è che quello che stavo osservando sullo schermo era un wargame strategico, un genere di videogame che solitamente mi ha sempre annoiato in virtù della lentezza dell'azione e della scarsa adrenalina che questo tipo di programma mi stimolava: beh, con Z è tutto l'opposto. Le vostre truppe vi trasmetteranno mes-

dierina. Ogni qual volta un soldato la toccherà, essa assumerà i colori dell'esercito conquistatore e l'intera zona passerà sotto il suo controllo.

Tutto questo avrà delle notevoli ripercussioni sull'andamento del gioco: disseminate su tutto il livello si trovano infatti delle costruzioni (installazioni radar, fabbriche e centri di riparazione) che lavoreranno per l'esercito che possiede il quadrante sul quale sono ubicate. Più settori si possiedono, più queste funzioneranno a un ritmo accelerato, il che significa che un numero sempre maggiore di unità da combattimento verrà prodotto per andare a rimpolpare le vostre file. In altre parole, conquistare un numero sempre maggiore di territori vi farà entrare in una sorta di circolo virtuoso all'interno del quale il numero di soldati componenti il vostro esercito aumenterà in modo più che proporzionale alle vostre conquiste. Anche in questo caso Eric Matthews ha spiegato che il meccanismo in questio-

Zod ci guarda da dietro i suoi occhiali da sole, ma dal modo in cui sta masticando il suo sigaro capiamo che non ci attende nulla di buono...



Bingo! Il vostro panzer ha appena scaricato una raffica di missili sul cingolato nemico: il botto di fine anno che ha seguito la deflagrazione è lì a testimonianza del vostro successo. Già che ci siete notate la torretta del carro armato avversario che volteggiava nell'alto dei cieli: quando cadrà a terra saranno dolori per chi avrà la sventura di trovarsi sotto!



saggi concitati e, mentre voi schizzerete da una parte all'altra dello schermo cercando di controllare il maggior numero di unità possibile, l'intelligenza artificiale del computer gestirà alla perfezione tutti gli scontri che voi non avrete sott'occhio. Esplosioni, grida e una situazione costantemente mutevole saranno gli elementi che caratterizzeranno ogni vostra partita. Nel frattempo i soldati sfornati dalle vostre fabbriche continueranno a portare nuova linfa vitale al vostro esercito, mentre il computer gestirà in modo quasi umano la sua tattica di gioco: se siete abituati infatti a delle intelligenze artificiali facili da sconfiggere, combattendo contro quella di Z vi verrà alle volte il sospetto che racchiuso nel CD dei The Bitmap Brothers vi sia una qualche entità cosciente. Cercate l'azione di sfondamento? Bene, il computer vi attaccherà dai lati. Volete aggirare le forze nemiche? Se non state più che attenti l'IA del programma vi farà avanzare nei suoi territori, salvo poi circondarvi e sbaragliare le vostre forze nell'arco di qualche minuto. Ed è proprio la difficoltà del gioco uno

PREVIEW



La vostra fabbrica ha appena sfornato un cingolato pesante e sta ora accingendosi a costruire un Howitzer: queste postazioni vi saranno molto utili nel difendere le zone strategiche dagli assalti nemici...

dei quesiti che mi ha più assillato durante la dimostrazione del Matthews: tutto sommato, anche se impegnato più a spiegarci il videogame che non a vincere la partita, su 4 incontri che abbiamo visto il buon Eric non ne ha vinto nemmeno uno! Peraltro va detto che il leader del team inglese mi ha più volte assicurato che tutti i beta-tester hanno terminato tutte le missioni e che quelli meno portati ci hanno messo semplicemente più tempo. Credo quindi sia inutile dire che solo la recensione finale del prodotto chiarirà questo problema.

Ma passiamo a quelle che potremmo definire le "features" di Z: innanzitutto la prima cosa della quale è doveroso parlare sono le sequenze animate presenti sia nell'intro che negli intermezzi tra un match e l'altro. Personalmente non so se ce ne siano tante quanto sono i livelli del gioco, ma posso assicurare che sono le più varie, divertenti e meglio realizzate che abbia mai visto. Al di là della loro qualità grafica (che potete osservare nelle foto a corredo di questo servizio), e della loro durata complessiva (oltre 20 minuti!), quello che ha lasciato tutti impressionati è la nota demenziale che pervade l'intera sceneggiatura. I robot protagonisti del programma non solo fumano, bevono, ascoltano la musica metal e fanno tutte quelle cose che farebbe un uomo comune, ma lo fanno così bene e in modo così divertente che vale la pena giocare a Z anche solo per gustarsi le scenette che il team inglese ha ideato per voi.

Cambiando argomento, tra le caratteristiche del

programma va poi ricordato che si potrà utilizzare sia la low-res che la hi-res, la quale permetterà di visualizzare una maggior area di gioco: come nota di cronaca aggiungo che questa opzione non ha al momento incontrato i favori di nessuno della redazione, dato che sostanzialmente snatura la struttura del titolo attenuando la sorpresa che alle volte si prova quando si scopre che l'avversario è ormai giunto a ridosso della ristretta area di gioco raffigurata sullo schermo. [Direi invece che in alta risoluzione si tratta a tutti gli effetti di un altro tipo di gioco: molto più riflessivo e compassato, meno caotico e quindi, se vogliamo, "più strategico". Il fatto che Z possa essere affrontato in due modalità diverse mi sembra quindi in ogni caso un aspetto interessante. NdMax].

Al di là di tutto questo, deve essere encomiato il parlato presente nel videogame: i vostri soldati gri-

Se volevate un'ulteriore conferma della qualità dei grafici del team inglese, eccovene un esempio: nell'immagine in questione potete ammirare la triste salma di un robot la cui unica colpa è stata quella di trovarsi al posto sbagliato al momento sbagliato...



La bandierina è ben difesa, non c'è che dire! Al vostro Grunt converrebbe fare di corsa marcia indietro, ma temo che sia troppo tardi...



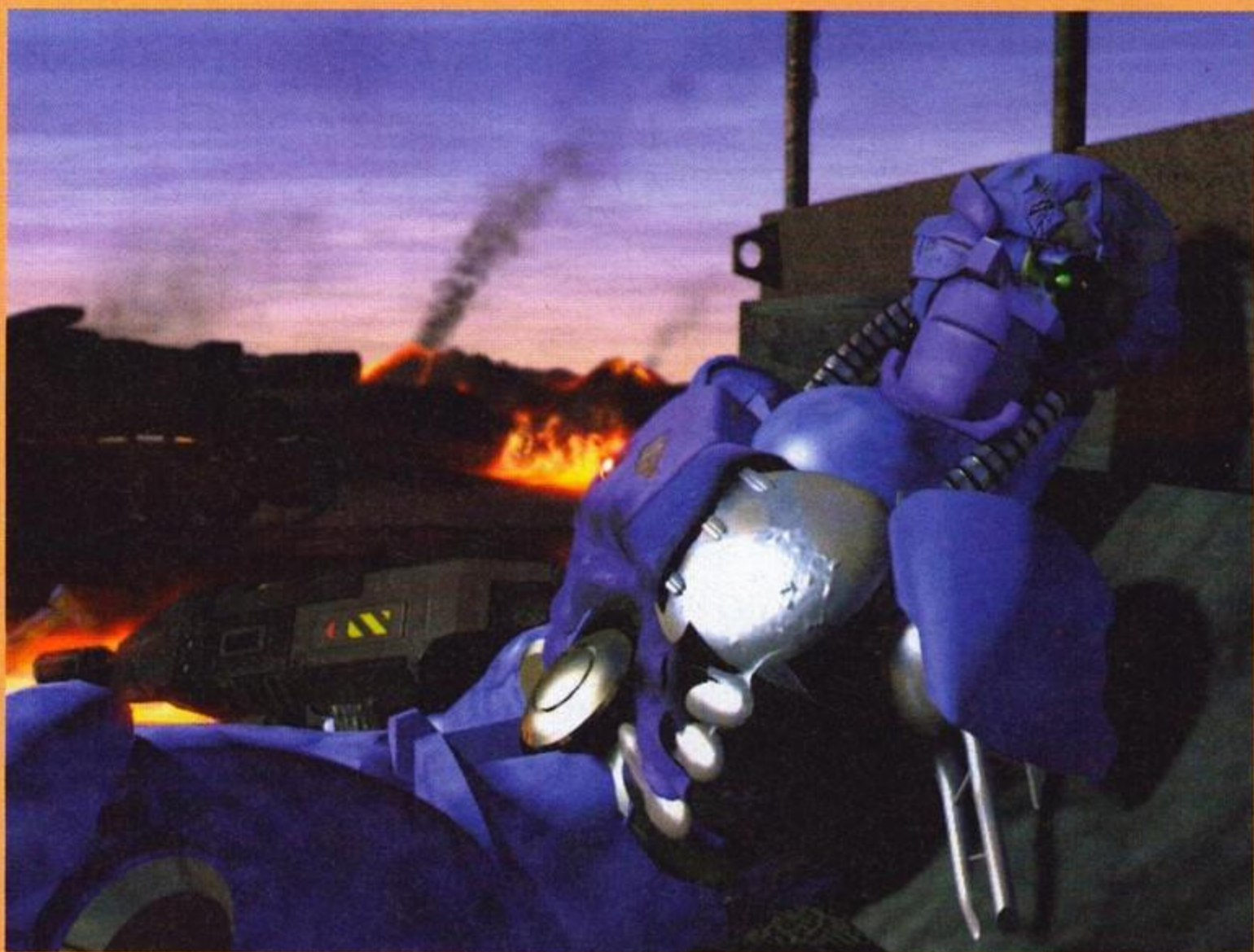
Dopo tanto moto, un bello spiedino attorno al falò è quello che ci vuole per ricaricare le vostre batterie...

deranno, vi insulteranno e richiameranno la vostra attenzione con una stupefacente varietà di frasi e intercalari. Ma più in generale, quello che si nota dopo qualche partita sarà la maniacale attenzione per i particolari: i robottini, una volta catapultati in aria per una qualsiasi esplosione, prima di morire si contorceranno per terra; qualsiasi cosa esploda sullo schermo, si frammenterà in mille pezzi che ricadendo al suolo danneggeranno tutti gli oggetti che si trovino sulla loro traiettoria, il che comporta che alle volte alcune mosse potranno rivelarsi imprevedibilmente controproducenti; le impronte lasciate sulla sabbia dai cingoli dei carri armati svaniranno dopo qualche secondo cancellate dal vento e, da ultimo, sarà addirittura possibile abbattere (con tanto di piume che si sparpaglieranno in aria) i condor che in alcuni livelli svolazzano in cielo per puro scopo ornamentale [idea che, non per vantarmi - ma intanto lo faccio lo stesso, diedi io al mister Matthews all'ECTS di aprile. NdMax].

Il videogame terrà poi presente la potenza del computer che state utilizzando e in base ad essa attiverà automaticamente o meno determinate opzioni; va comunque detto che Z presenta delle richieste hardware piuttosto contenute, essendo necessaria come base un 486 25 MHz con 4 Mb di RAM ed essendo invece raccomandato un 486 50 MHz con 8 Mb di RAM, una SVGA veloce e un CD-ROM 2x. Come ultima notazione, aggiungo poi che un numero massimo di 4 giocatori potrà affrontarsi sia in rete che via modem.

Insomma, se il buon giorno si vede dal mattino, non si può far altro che salutare con entusiasmo questa prima apparizione dei The Bitmap Brothers nel mondo del PC: tutto questo in attesa della versione definitiva del programma che dovrebbe essere disponibile a gennaio.

Stefano Silvestri

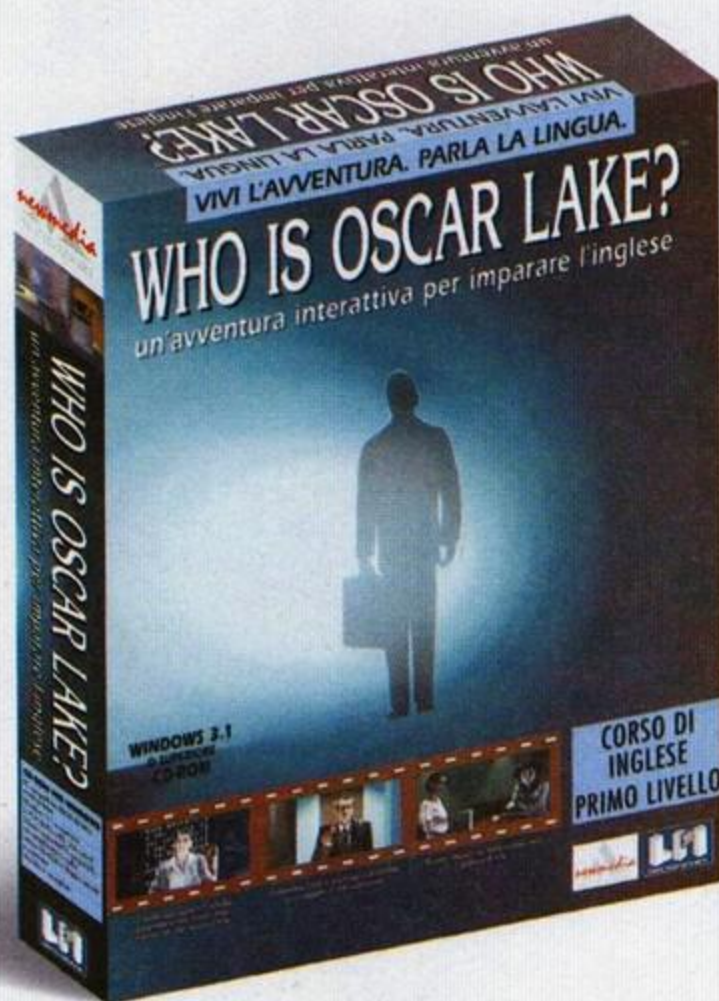


HA NEW

MONDADORI NEW MEDIA:

CHI E' OSCAR LAKE?

Imparare l'inglese può essere una questione di sopravvivenza. Se ti scambiano per Oscar Lake, pericolosissimo ladro internazionale, e ti puoi difendere solo a parole. Un divertentissimo gioco per imparare le lingue. Anche in francese.

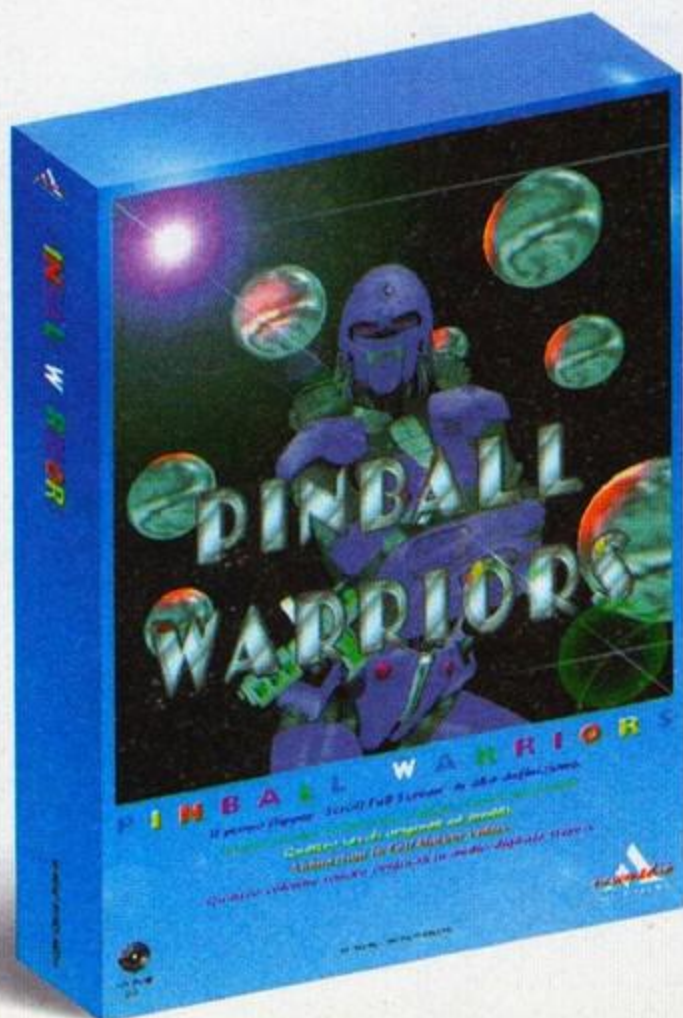


WOLFGANG

Un cyberlupo a caccia di un tacchino, la notte di Natale. Le insidie sono tante...come finirà? Un fantastico gioco interattivo per bambini da 4 a 106 anni.

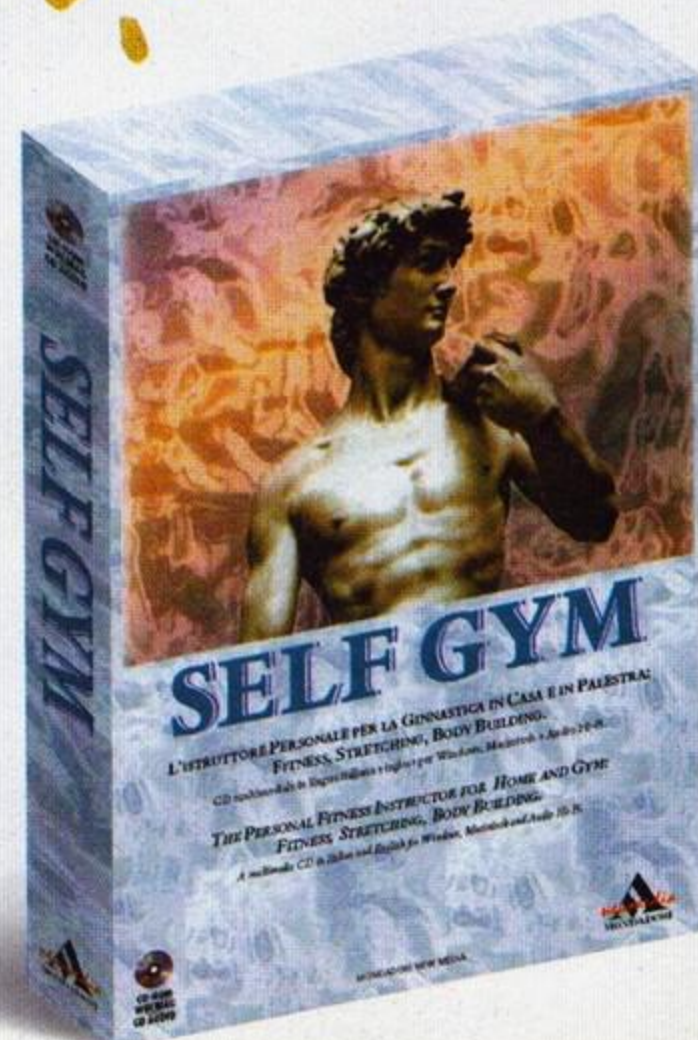
PINBALL

Un flipper che è 4 flipper, tutti inediti, tutti full screen, tutti con straordinari effetti grafici e sonori. Una volta che hai cominciato, sarà difficile smettere.



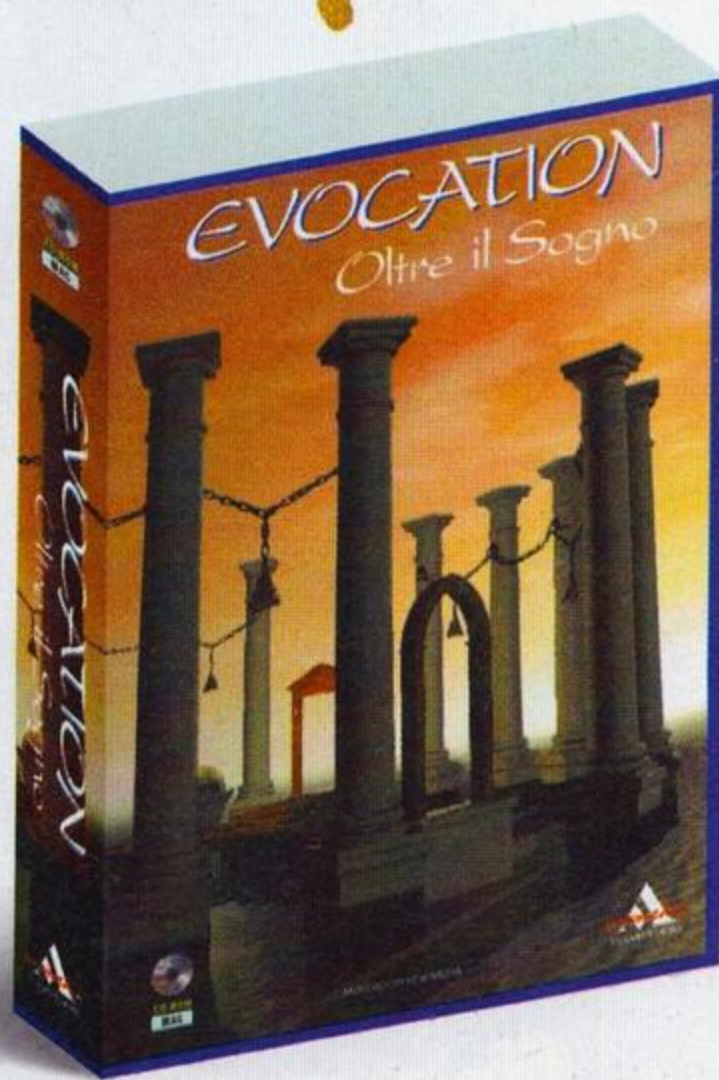
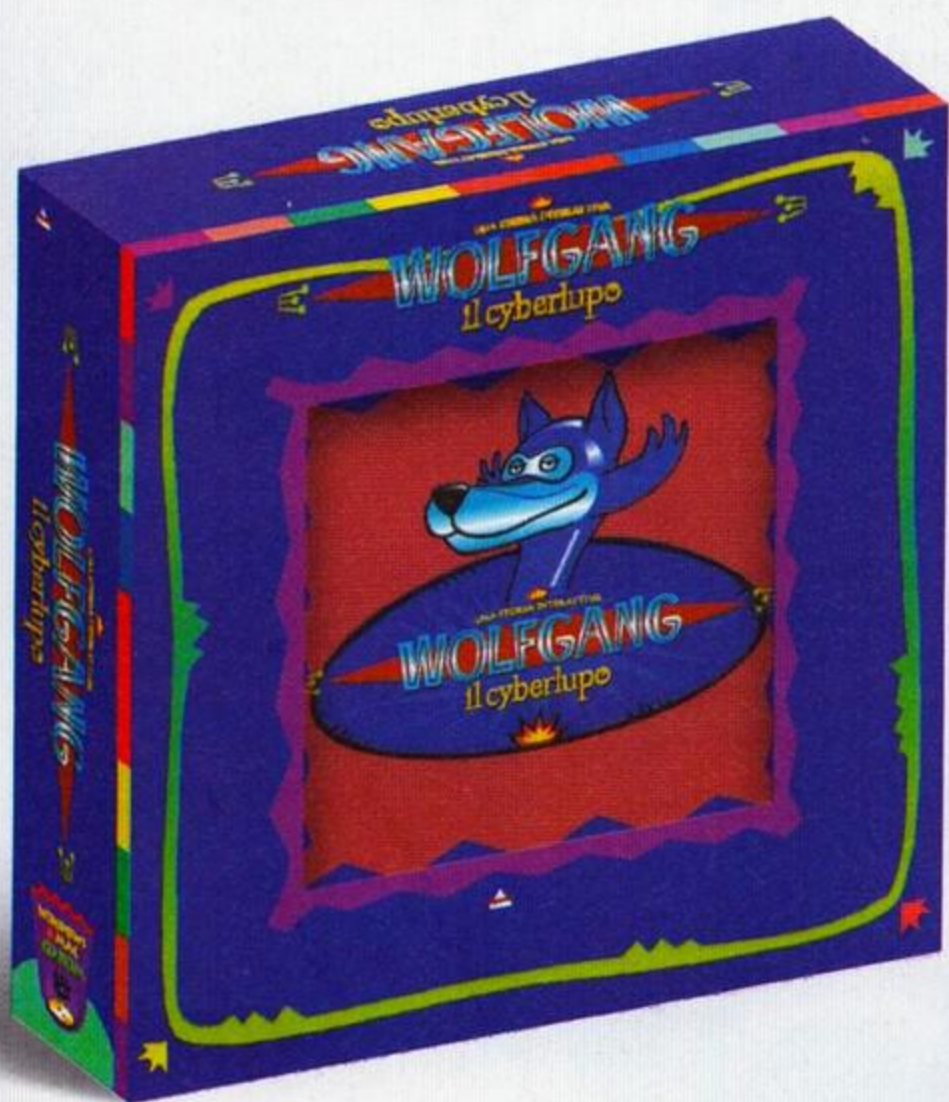
SELF GYM

E' arrivato il tuo allenatore personale. Metti tuta e scarpe, scegli la ginnastica o l'allenamento che preferisci, e Self Gym ti aiuterà a ritrovare la forma e il benessere.



PPY MEDIA!

UN CD ROM PER NATALE.



**EVOCATION:
OLTRE IL SOGNO**
La più grande sfida
all'immaginazione che sia
mai stata immaginata:
l'adventure game che ha vinto
l'Emma Award 1995
e che sta spopolando
in USA e Giappone.



PORTATI A CASA IL FUTURO.

Metti la vela al tuo PC!

LASER MATCH

RACING

Ecco finalmente per te l'ultima versione di Laser Match Racing, l'eccezionale simulatore di navigazione su barche a vela per il tuo PC!

**Novità:
2 Player**

Da ora potrai dare vita a vere e proprie competizioni a due, in base alle regole dell'Associazione Internazionale del Yachting Racing Rules; diventerai un esperto timoniere sfidando il tuo concorrente con l'imbarcazione che più preferisci. Potrai scegliere la direzione del vento e la sua intensità, salire su una tra le barche in dotazione (Flight Dutchman, Dragon, Tornado, Laser, Dolfin ed anche la MotorBoat 2002) e decidere dove preferisci navigare creando la tua area di navigazione personalizzata oppure scegliendo il mare aperto, lo stretto di Dover, le Barbados o il Lago Braassemer. Laser Match

Racing è perfetto sia per i neofiti che per i veri lupi di mare; i controlli dello scafo e le manovre possibili, sono completi, fedelissimi alla realtà e, volendo, del tutto automatici.

La navigazione è prevista anche con Echosonar con carta nautica elettronica completa di zoom oppure con determinazione di rotta tramite Waypoints.

Laser Match Racing è il massimo del realismo, un corso di vela che ti metterà in contatto con tutti gli aspetti della navigazione.



**Interamente
in Italiano**

RIVER OCTOPUS

Per maggiori informazioni chiama

Software&Co.

Via Brodolini, 30 - 21040 Malnate (Va) - tel. 0332/861.133 - fax 0332/429.885



GLI ANTENATI DI CARNBY

Da ormai diversi anni, la francese Infogrames viene associata indissolubilmente ad *Alone In The Dark*. Celeberrimo titolo che, come ben saprete, ha raggiunto il terzo episodio quasi un anno fa, riscuotendo un enorme successo di critica e pubblico. I motivi? Sostanzialmente due: a) Edward Carnby (il protagonista della serie), carismatico detective dell'occulto, una rivisitazione dei miti arcani di Cthulhu ideati dal grandissimo scrittore horror di Providence, Howard Phillips Lovecraft b) per la prima volta sui PC, un'avventura completamente poligonale. Insomma tutti gli elementi necessari per diventare un mito.

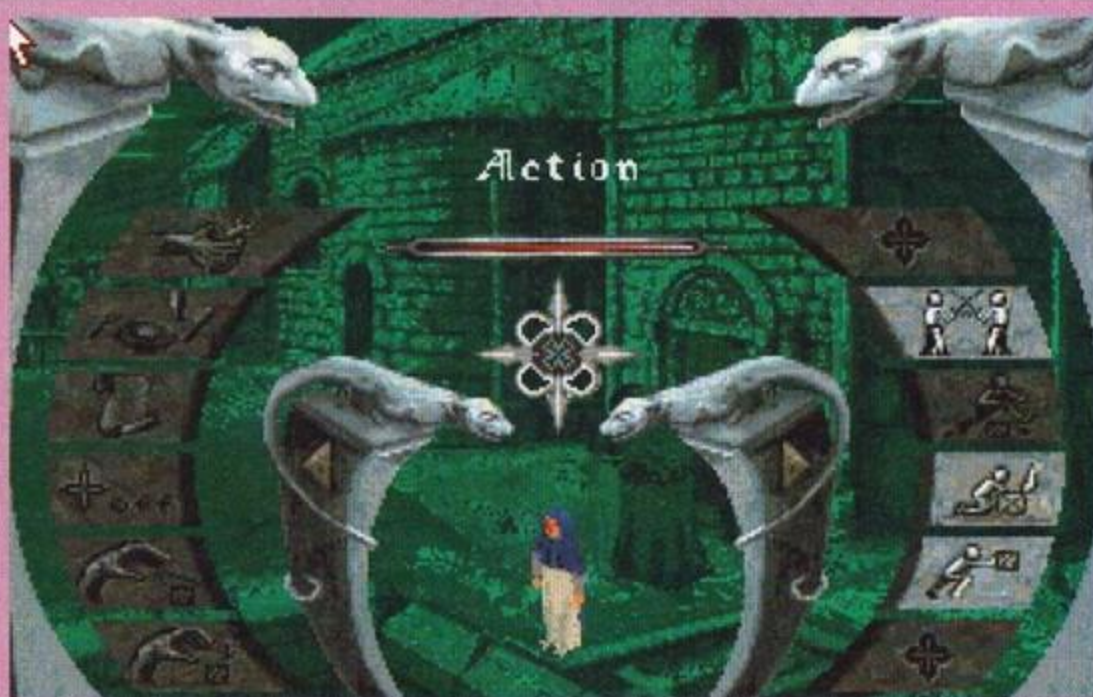
Tornando a questo nuovo titolo (del quale dovrete trovare una recensione completa all'interno del prossimo numero), diciamo subito che si tratta del primo capitolo della nuova trilogia di nome *Time Gate* e sarà intitolato per l'appunto *Time Gate Chapter 1: Knight's Chase*.

Come a questo punto avrete sicuramente arguito dalle foto, questo *Time Gate* ricorda molto da vicino i già citato *Alone In The Dark* e, presumibilmente, questo contribuirà renderlo appetibile tutti gli amanti e ammiratori del genere.

Conclusa così una prima premessa molto discorsiva, è giunto il momento di far luce sulla storia alla quale ho brevemente accennato nel cappello introduttivo. Siamo a Parigi, nel giugno del 1995, e nella ridente capitale francese è un giorno come un altro, almeno fino al momento in cui Juliette Gascogne (nulla a che vedere con l'istrionico calciatore inglese), un'archeologa che lavora nel "Museo della Storia e della Tradizioni Medioevali", sparisce improvvisamente e senza lasciare traccia. La stessa notte di quel giorno di giugno, il fidanzato di Juliette, William Tibbs, un giovane studente americano trasferitosi a Parigi per perfezionare la sua conoscenza sulle Leggi Internazionali, è immerso nei suoi pensieri cercando di capire i perché e i per come della scomparsa della sua dolce metà quando, tutto d'un tratto, fa la sua apparizione un uomo vestito di un'armatura di chiaro stampo medioevale. Gli occhi del giovane William sono sgranati e increduli davanti all'apparizione del Cavaliere, ma non c'è in lui alcun timore che questi lo voglia uccidere. Ma cosa sta succedendo? Beh, è presto detto: William custodisce, a sua insaputa, un segreto decisamente fuori dalla norma: è

L'inizio delle peripezie di William nella sua nuova veste di Cavaliere del Sacro Ordine Dei Templari.

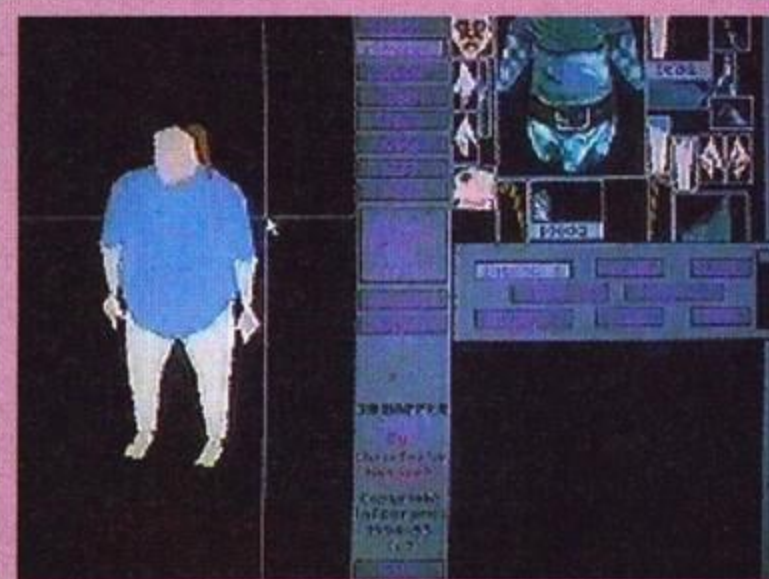
Questo tizio sta bastonando un baldanzoso Cavaliere (in ginocchio, perciò poco visibile) sul tetto di una cattedrale di stampo tipicamente gotico.



vissuto, vive e continuerà a vivere grazie ai suoi poteri che gli permettono di incarnarsi in forme sempre nuove e sopravvivere così al passare del tempo; un potere conferitogli ai tempi delle Crociate. Con un po' di astuzia, il baldanzoso giovane riesce a sconfiggere il cavaliere e a rispedito indietro dal buco temporale apertosi poco prima, decidendo al tempo stesso d'imbarcarsi in una avventura che lo riporterà addirittura nel quattordicesimo secolo, dove il suo scopo sarà quello di cercare di sconfiggere la compagine dell'acerrimo nemico di sempre dei Templari (per maggiori informazioni legge-

Il menu di gioco dal quale è possibile gestire la situazione: ogni icona rappresenta un particolare tipo di azione (raccolgere, spostare e usare oggetti, aprire porte e così via), mentre al centro dello schermo è rappresentata l'energia del protagonista. C'è bisogno di dire che quando questa si esaurisce, si muore? Naaa...

Alcuni passaggi per la realizzazione dei personaggi del mondo di *Time Gate*. Dopo la renderizzazione tocca alle texture, qui pronte per essere applicate sul modello poligonale finito.

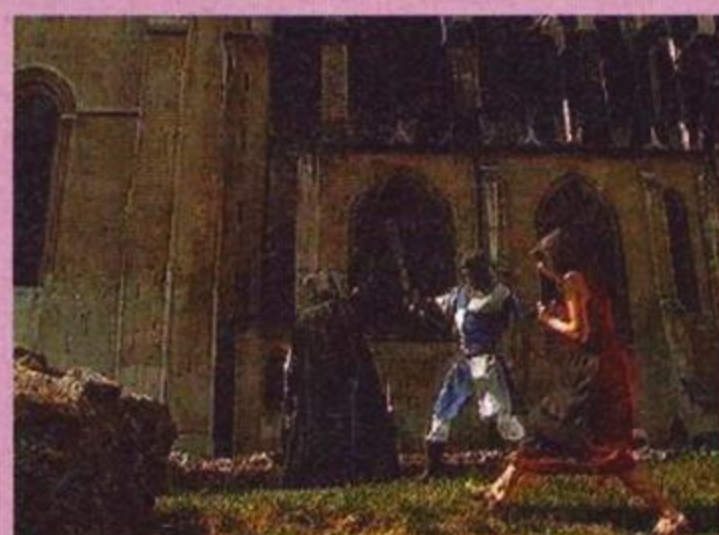


tevi il boxettino illustrativo), Wolfram, autore anche del rapimento di Juliette. Ne resterà soltanto uno!

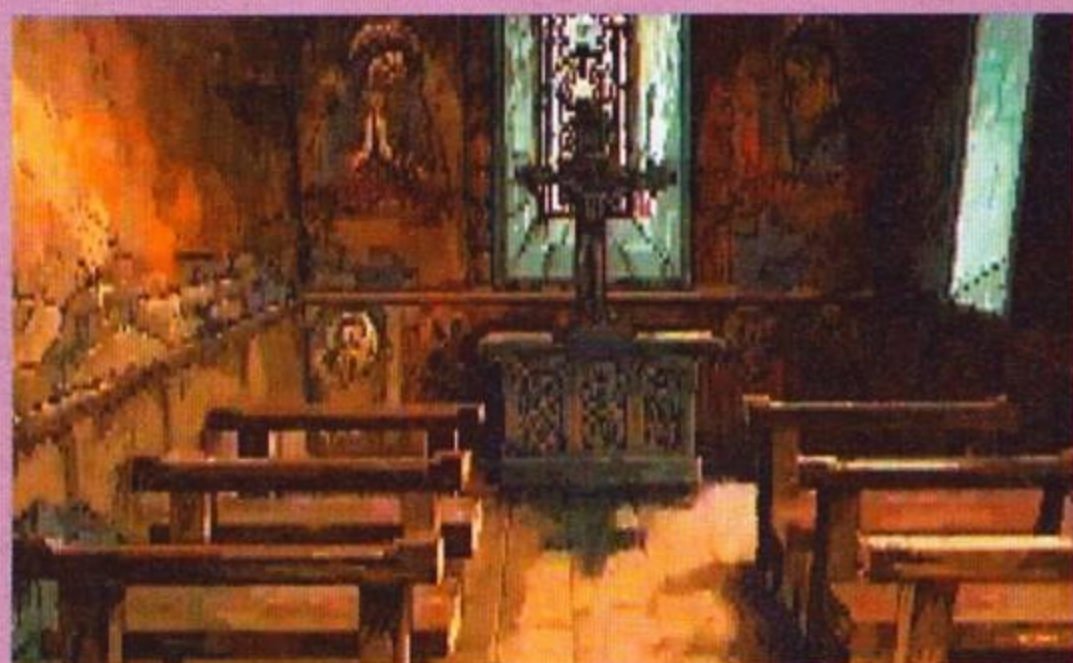


Scusate, ma proprio non potevo trattenere questa citazione cinematografica: per certi versi questo Time Gate mi ha ricordato il mitico Highlander (mitico perché è un grande film e perché Christopher Lambert era ancora un attore decente!), una lotta tra il bene e il male senza precise barriere temporali.

Finita questa doverosa presentazione, è d'uopo passare all'aspetto puramente tecnico del gioco. All'ini-

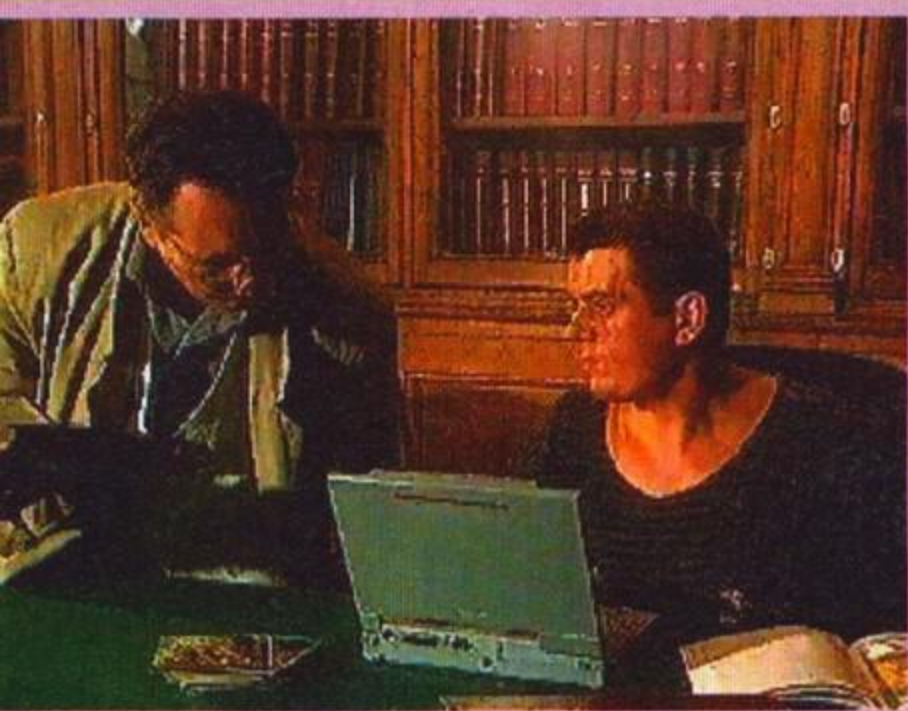


Tutto quello che vedrete a video è frutto di un attento lavoro di gruppo. Più in particolare, possiamo assistere ad alcune fasi di studio sul movimento dei cavalieri. La signorina che sembra stia facendo delle linguacce, sta invece cercando di esaminare la fisionomia di uno dei personaggi che farà la sua comparsa durante l'avventura.



Le locazioni in cui ci si può muovere in Time Gate: Knight's Chase sono tutte prese da modelli reali: renderizzate o ridisegnate a secondo dei casi e infine adattate allo stile grafico tipicamente "pastelloso" delle produzioni Infogrames. Signori, vi prego di notare l'attenzione maniacale dedicata ai particolari... Stupefacente.

Un'immagine tratta della splendida introduzione che narra le ultime gesta del Cavaliere che userà poi il corpo del giovane William Tibbs per reincarnarsi nel ventesimo secolo.



Questi due signori non stanno giocando con il computer, ma stanno raccogliendo il maggior numero di informazioni possibili riguardanti l'Ordine dei Templari, attingendo da testi risalenti addirittura al quattordicesimo secolo! In Time Gate: Knight's Chase, nulla è lasciato al caso ed è stato fatto tutto il possibile per rendere storicamente congruente lo storyboard.

zio dell'articolo ho ripetutamente citato Alone In The Dark, ma a parte l'interfaccia di movimento (ben documentata dalle foto), l'engine di Knight's Chase è stato completamente ridisegnato.

Per la realizzazione delle locazioni, sono stati presi in considerazione più di duecentocinquanta ambienti reali, poi rielaborati e riadattati per la trasposizione in computer grafica. Tutti gli oggetti sono modellati tridimensionalmente, texturizzati e in seguito modificati con sorgenti di luce diverse, in funzione dell'inquadratura, per rendere al meglio la sensazione di realismo.

Per occupare questa mole spropositata di scenari,

I TEMPLARI: UN MISTERO DI MILLE ANNI FA

(Adattato e tradotto da un testo di Gérard Jouannet e a cura del Dipartimento TGM Informazione)

Qui di seguito trovate un breve estratto, allegato alla press release, che ho reputato interessante inserire. A me questa breve nota storica ha affascinato parecchio, spero che succeda altrettanto anche a voi.

"I Cavalieri Templari sono esistiti davvero? Chi erano? COSA erano?

L'Ordine Dei Cavalieri Templari è esistito sul serio. Oggigiorno però, il numero, l'identità e lo stato dei primi cavalieri rimane soggetto di controversie.

L'Ordine Dei Templari, costituito da monaci guerrieri, nacque durante l'epoca delle Crociate. Quando Gerusalemme fu conquistata nel 1099, divenne di importanza fondamentale cercare di tenere aperto il passaggio verso la tomba di Gesù per tutti i cristiani europei. La missione di questi monaci guerrieri era quindi di proteggere il cammino dei pellegrini che avevano intenzione di "visitare" la Terra Sacra, e per fare questo trasformarono le stanze della torre del Tempio di Salomone nel loro quartier generale; da qui deriva il loro nome: i Templari.

Nel 1128, alcuni di questi monaci tornarono in Francia. Il loro codice era incentrato su rigidissime leggi morali: una vita di rinunce e la completa devozione all'Ordine, per la gloria di Dio e la difesa del Sacro Sepolcro. Malgrado tutto, questa vita di stenti e devozione al Signore, affascinò parecchi signorotti provenienti da tutta Europa, che si unirono al Sacro Ordine, portando in "dote" tutti i loro averi. In quello stesso anno, l'Ordine assunse la "divisa ufficiale", composta da una lunga cappa bianca con sopra ricamata una grande croce rossa. Grazie alle munifiche donazioni, l'Ordine cominciò a espandersi a macchia d'olio, a tal punto da riuscire ad acquisire il controllo di intere città. Ben presto, la potenza e la celebrità dei Templari cominciò a superare la figura del Re di Francia, il quale intraprese una campagna di screditamento agli occhi della gente, facendoli apparire come degli eretici e pagani.

Il 13 ottobre del 1307, nel giro di un giorno, Philippe Le Bel, il leader carismatico dei Templari, venne arrestato a Parigi.

In un periodo che va dal 1307 al 1314, vennero condannati al rogo diverse centinaia di Templari, mentre il destino dei superstiti fu quello di passare il resto dei propri giorni in putride prigioni. Il Re si impossessò quindi del tesoro dell'Ordine, mentre i monaci divennero delle figure leggendarie.

Ma tutti i beni dei Templari sono finiti veramente nelle casse del Re di Francia? E se per caso questi monaci fossero stati alchimisti e avessero trovato la formula per tramutare il vil metallo in oro? E se avessero lasciato ai posteri dei messaggi esoterici incisi sulle pietre di alcuni edifici che rivelerebbero il luogo di eventuali tesori nascosti, se solo qualcuno fosse in grado di decifrarli? Verrà un giorno svelato il segreto dei Templari?"

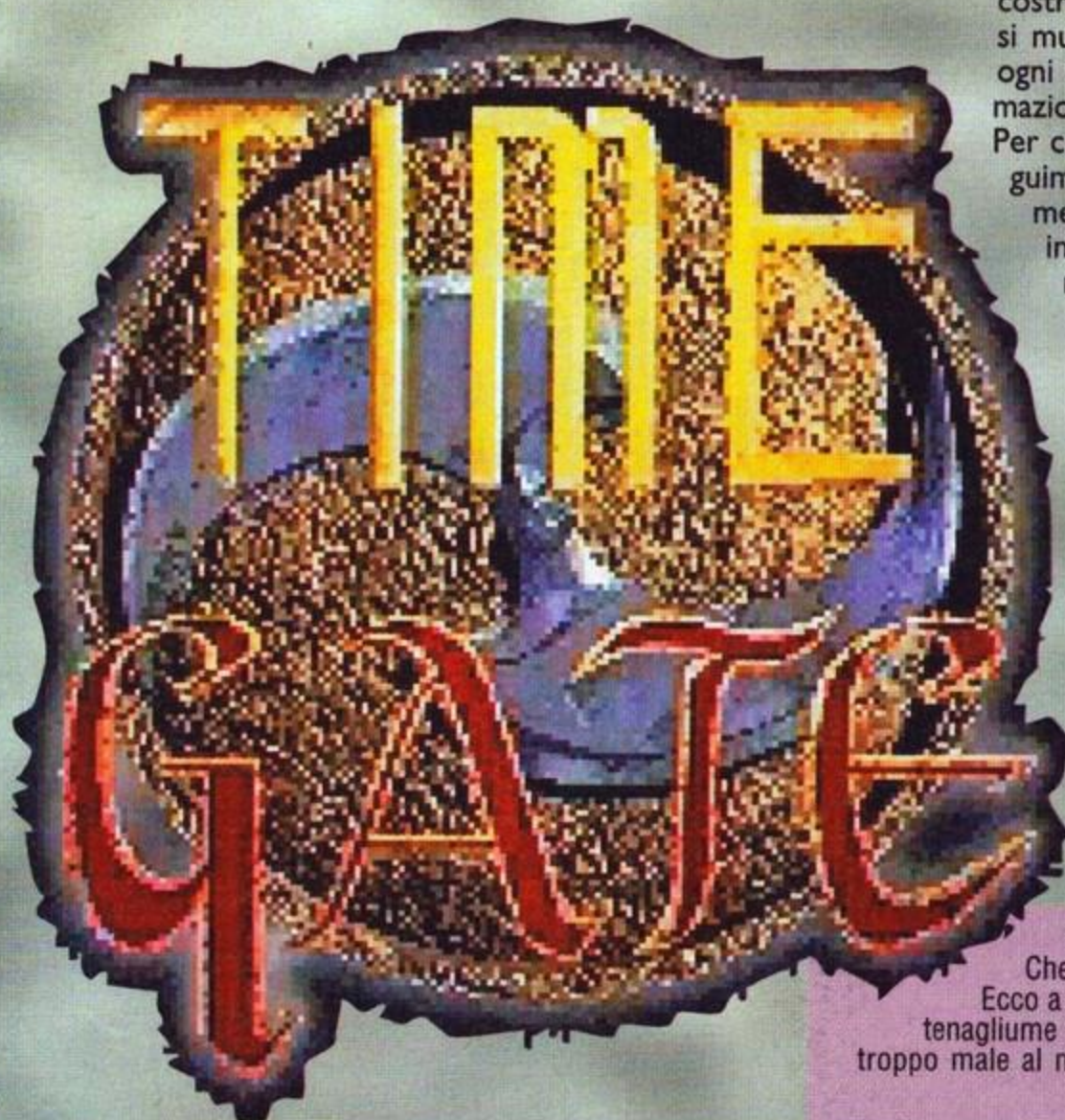
Lo saprete solamente leggendo i prossimi numeri di TGM...

[Scherzavo...]

PREVIEW



Non chiedetemi chi siano questi tizi e cosa ci facciano sulla balconata di una cattedrale. Forse, ma forse, pregano... prima di darsela di santa ragione, è chiaro...



sono stati creati più di quaranta personaggi, per ognuno dei quali sono stati utilizzati diversi metodi per la modellazione (tra cui un ibrido di motion capture che trovate esemplificato in una delle foto) e la costruzione dello sprite tridimensionale che si muoverà poi sul fondale in tempo reale: ogni personaggio si avvale di oltre mille animazioni!

Per creare maggiore enfasi durante il proseguimento dell'avventura, sono stati implementati più di dieci minuti di animazioni in 2D e un numero imprecisato di animazioni tridimensionali create con il 3DS.

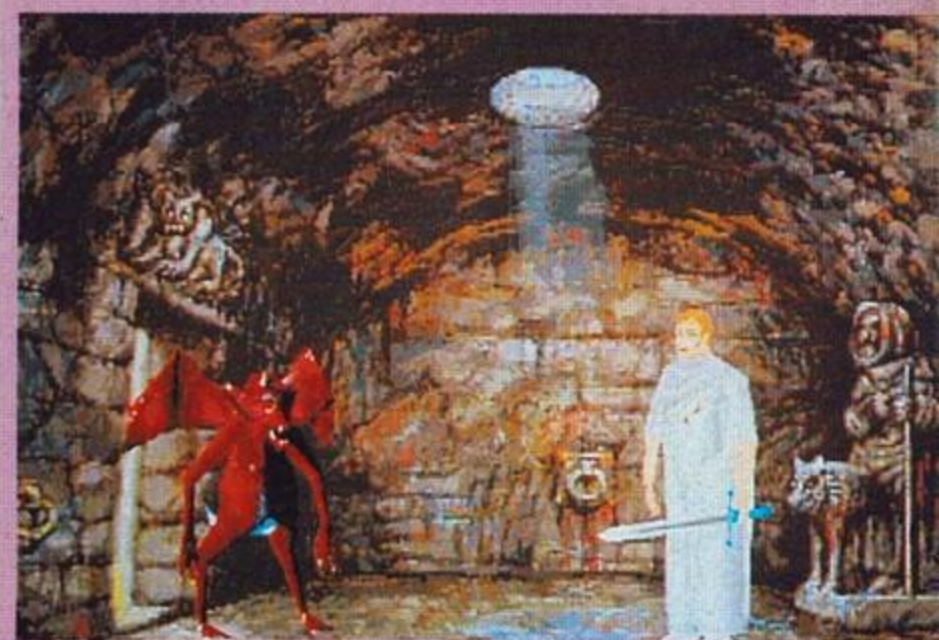
Il tutto sarà condito da un'interfaccia davvero user friendly, comoda intuitiva e semplice da usare!

"Ma il mio computer sarà in grado di far girare tutto questo?" - vi starete chiedendo. Il demo del gioco, che dava solo un assaggio di quello che ci aspetterà, sembrava girare tranquillamente su un DX2 66, ma quelli della Infogrames hanno deciso di essere chiari fin da subito e alla press release hanno allegato un foglio con le specifiche tecniche necessarie per far girare al meglio Time Gate.

Finalmente un artigiano che vende armi. Che aria bonaria, vero? No? Ah, è un boia... Ecco a cosa servivano le punte sul pavimento e il tenagliume vario sul tavolo. Speriamo che non faccia troppo male al malcapitato William in versione Templare



Come nei tre Alone In The Dark, anche in Knight's Chase l'azione di gioco non sarà fissa su una inquadratura, ma switcherà in continuazione come se fosse presente una telecamera perennemente in movimento (quasi come se dietro la cinepresa ci fosse quel tarantolato di Oliver Stone!). Provate a trovare due foto in questa pagina che si somiglino, se ci riuscite...



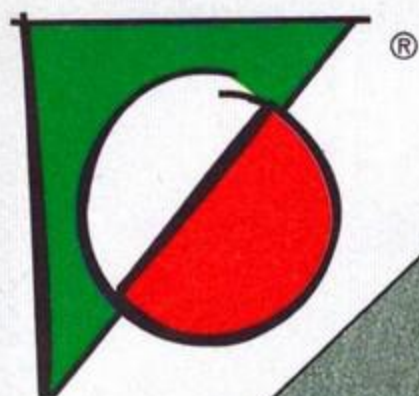
William ha finalmente indossato il suo costumino da Templare e sta per affrontare quel simpatico demone che gli sbarra il cammino...

Immagino che questo sia il protagonista del gioco, il William Tibbs di cui ho ampiamente parlato nel corpo dell'articolo. Da cosa l'ho capito secondo voi?



La configurazione richiesta (minima) è un 486 DX33, 8 Mb di RAM, una scheda grafica SVGA, 25 Mb di spazio su HD, un CD a doppia velocità, una scheda audio Soundblaster compatibile. Tutto qua. L'uscita? Ve l'ho già detto, no? Comunque ve la ripeto, a gennaio. BYEZ!

Andrea "MAO" Della Calce



BUDGET PER L'ADDESTRAMENTO DEI PILOTI DELLA NATO

1990

9.000 miliardi

1995

129.900



Un piccolo prezzo per la pace nel mondo

EF

2000





IL PIU' GRANDE SIMULATORE DI VOLO DA COMBATTIMENTO



DA NOVEMBRE
NEI NEGOZI
RIVENDITORI LEADER

MANUALE IN ITALIANO
CD.Rom L. 129.900

ATTENZIONE!!
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA
ALLA PROMONATALIZIA
ESPLOSIVA
TOP TEN
COMPRI 1 VINCI 1
CERCA LA
DAL TUO RIVENDITORE



ARRIVA L'ANTIPASTO

In attesa del gioco più agognato del secolo, vale a dire Formula 1 Grand Prix 2, mamma MicroProse ci tiene buoni consentendoci di gestire un intero team di Formula Uno!

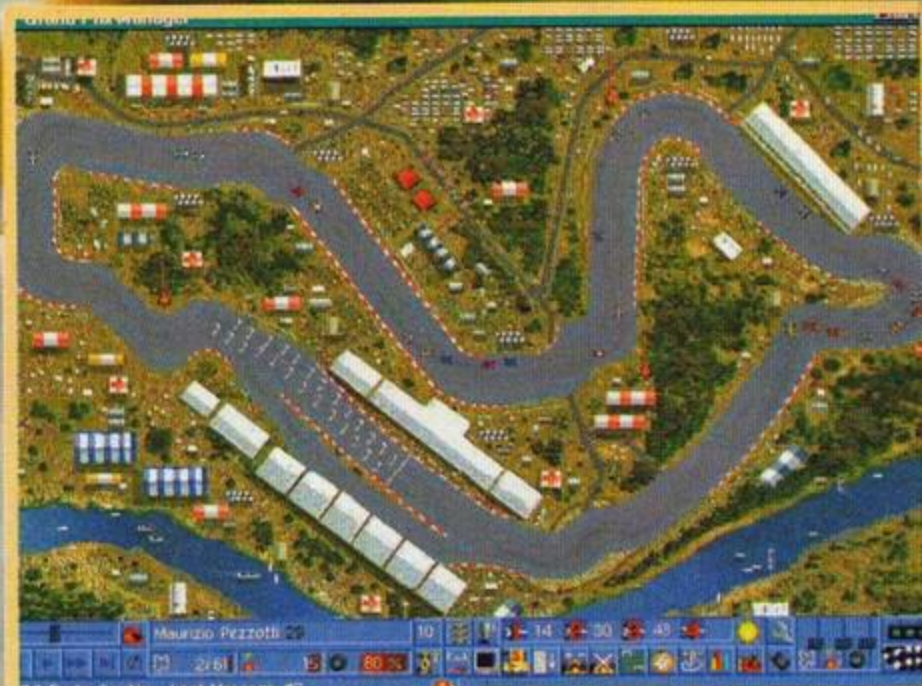


Ricerare costantemente nuove tecnologie è vitale per restare a galla nel concitato mondo della F1. Tramite questa schermata potrete stabilire quali progetti saranno poi sviluppati dai vostri designer.

è in corso proprio in questi giorni), per cui la recensione finale è rimandata al prossimo numero di TGM.

Prima di fornire un po' di particolari su quello che vi aspetta devo, per forza di cose, illustrarvi di cosa tratta GPM. Il nuovo prodotto della MicroProse è un completissimo simulatore che vi permetterà di prendere parte al Campionato del Mondo di F1 in qualità di team manager.

Dietro questa qualifica alquanto nebulosa, si nascondono tante e tali mansioni da spaventare i



La vista dall'alto della gara è forse la cosa meno appariscente del programma, ma è assai funzionale al suo scopo. Grazie a tutte le icone che vedete nella parte bassa della fotografia potrete tenere sempre sotto controllo la corsa.

meno intraprendenti. Dunque vediamo: un team manager deve per prima cosa preoccuparsi della situazione finanziaria, e allora ecco un paio di tonnellate di opzioni di questo genere, che spaziano dalla richiesta di prestiti in banca alla contrattazione con le numerose ditte ansiose (o quasi) di sponsorizzarvi, dalle quali ricaverete il denaro che vi consentirà di affrontare le varie spese.

Ho detto spese? Beh, sappiate che in GPM dovrete valutarle con la massima attenzione: assumere il personale, negoziare i contratti, realizzare degli articoli promozionali per il team... tutto costa denaro.

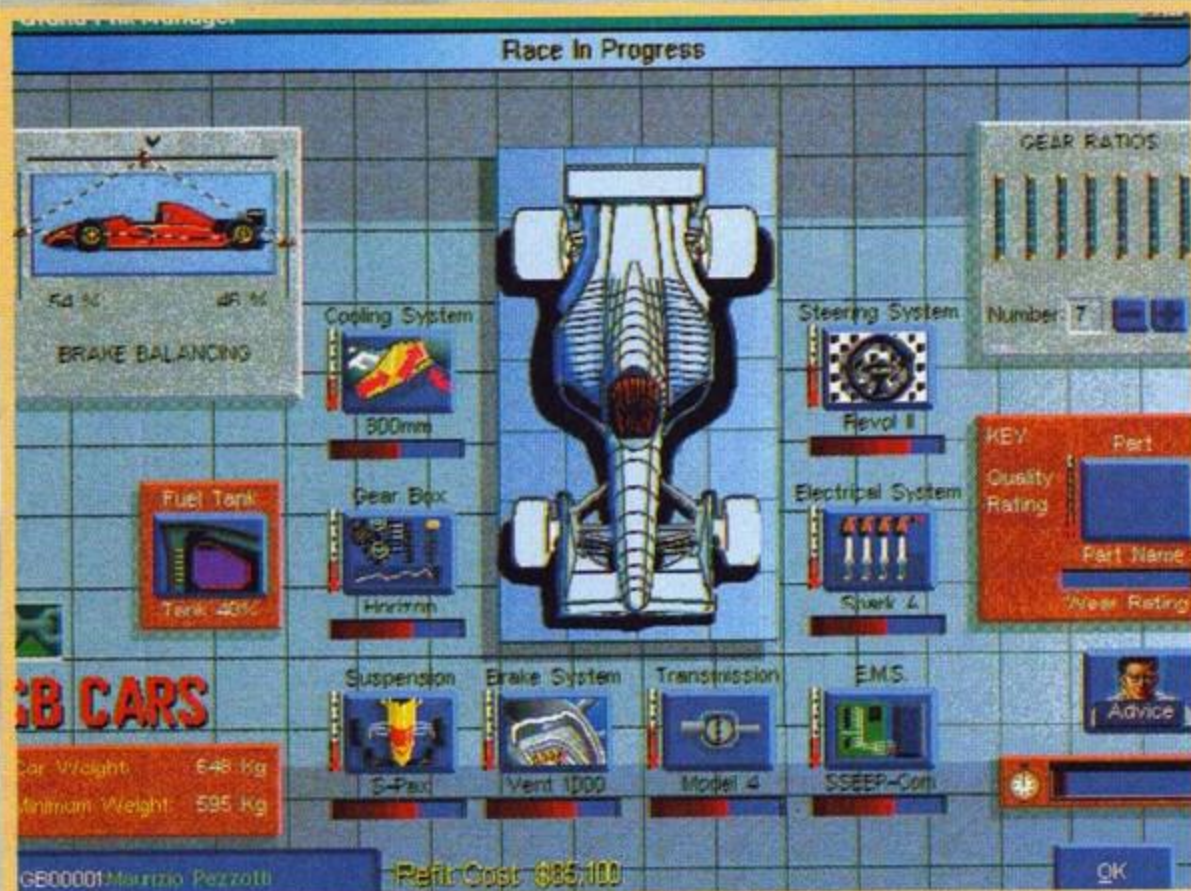
Ma una volta che sarete miracolosamente riusciti a far quadrare il bilancio non dovrete credere che il resto sia cosa semplice. Infatti, anche se pagate fior di quattrini per avere decine di progettisti, ingegneri e meccanici, tutta la preparazione della macchina sarà sempre e comunque demandata a voi.

Vi troverete così a scegliere i componenti da montare sulle vostre vetture e le relative regolazioni, a disegnare un'aerodinamica perfetta, a commissionare ai progettisti l'ideazione di nuovi sistemi in grado di far andare le auto della vostra scuderia sempre più veloci.

Anche le decisioni ai box ricadranno sulle vostre spalle, dato che dovrete decidere sia quanta benzina imbarcare nel serbatoio sia la miscela delle gomme da usare in pista. E arriviamo così a parlare di

In effetti, l'introduzione che ho appena scritto non rende piena giustizia a Grand Prix Manager: il gioco di cui mi appresto a parlarvi non è certo solo un giochino per riempire l'attesa, quanto invece una vera perla che non potrà non appassionare ogni amante di Formula Uno che si rispetti. Questo posso dirlo con certezza, dato che questa preview si basa su prolungate sessioni di gioco sulla versione inglese. Però in Italia GPM uscirà nella nostra lingua (la fase di localizzazione

I sistemi interni di una monoposto sono incredibilmente sofisticati. Starà a voi decidere quali montare (in funzione del costo e del peso) e come regolarli: assolutamente affascinante.



Una semplice immagine vale più di mille parole. La quantità di regolazioni da effettuare in GPM è chiaramente intuibile. E attenzione: evitate di montare qualche componente proibito dalla FIA!

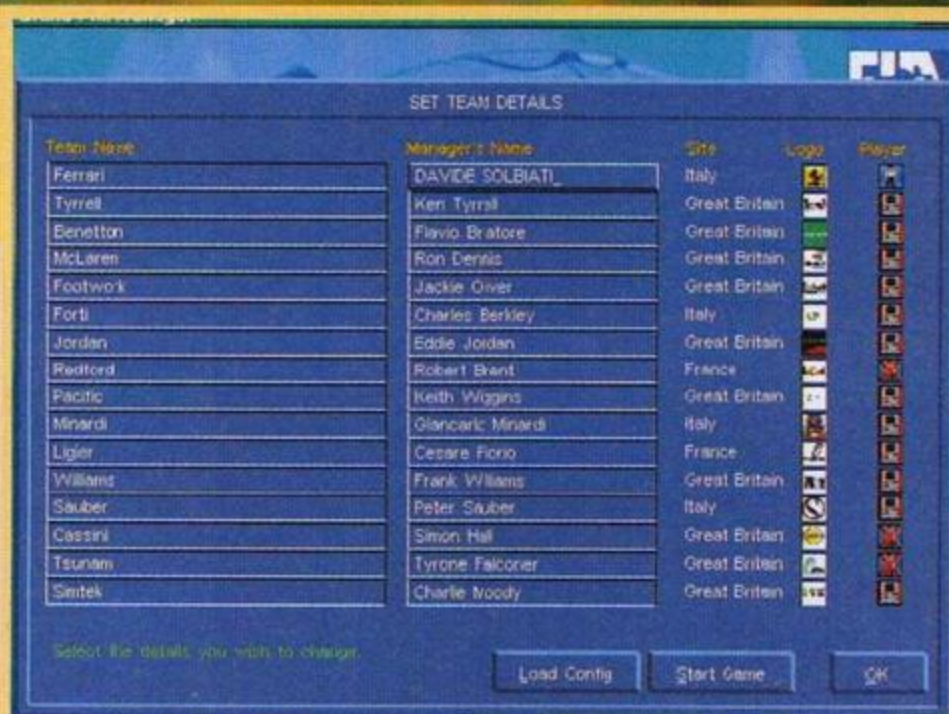
quest'ultima: qui vi ritroverete in essenzialmente due occasioni - cioè per testare la vettura e per la gara vera e propria.

Sui test il discorso è piuttosto breve; serviranno, come dice la parola stessa, per studiare l'efficacia delle regolazioni effettuate, e osservare quindi come si comporti la monoposto sull'asfalto. In più, il vostro pilota avrà occasione di conoscere meglio il circuito, mentre i meccanici potranno allenarsi nelle soste ai box. La gara, invece, sarà la parte principale

All'inizio della partita potrete variare praticamente ogni aspetto del programma: dal nome delle squadre, al loro simbolo, ai punti per i piazzamenti in corsa... di tutto, ve l'ho detto...

del gioco (non c'era di che dubitare...).

Appostati al mitico muretto tra i box e la pista (quello che in televisione è sempre pieno dei capoccioni dei vari team), dovrete controllare in continuazione l'evolversi della gara: la posizione dei vostri piloti, i tempi sul giro, il consumo delle gomme e del carburante... un fantastiliardo di situazioni che potranno condurvi alla vittoria o alla sconfitta in un battito di ciglia. Dovrete infatti seguire il gran premio e studiar-



reale grazie alle numerose icone di controllo.

I risultati in corsa saranno ovviamente determinanti: se vincerete gli sponsor faranno a pugni per appiccicare il loro marchio sul lobo dell'orecchio sinistro del vostro pilota, i produttori di motori vi faranno la corte e il mondo parlerà bene di voi. Iniziate a perdere e tutti gli sponsor vi molleranno, i piloti emigreranno altrove e persino i vostri migliori amici vi sputeranno in un occhio.

Una volta esaurite le anticipazioni su quello che vi aspetta e prima di passare alle caratteristiche formali del prodotto, voglio esprimere un mini-pre-giudizio (attentamente ponderato, comunque): GPM è un gran bel gioco, ma se siete una di quelle persone che diventano idrofobe alla terza regolazione errata dell'alettone posteriore potrebbe scatenare in voi tendenze omicide. Tutti gli altri possono aspettare con fiducia la recensione (a cui è comunque rimandato il giudizio ufficiale di TGM) di questo titolo, che sembra completo e curato.

E veniamo così a una breve serie di notiziule sui dati tecnici e di uscita di GPM. Inizio col dire che il gioco girerà soltanto sotto Windows e rigorosamente in 640*480 (non è ridimensionabile). Io l'ho provato sia su Windows 3.1 che su Windows '95, e funziona correttamente in entrambi i casi. Quindi, a meno che la versione finale non sia peggiore di quella in mano mia, anche gli utenti sempre più numerosi del nuovo sistema operativo Microsoft potranno



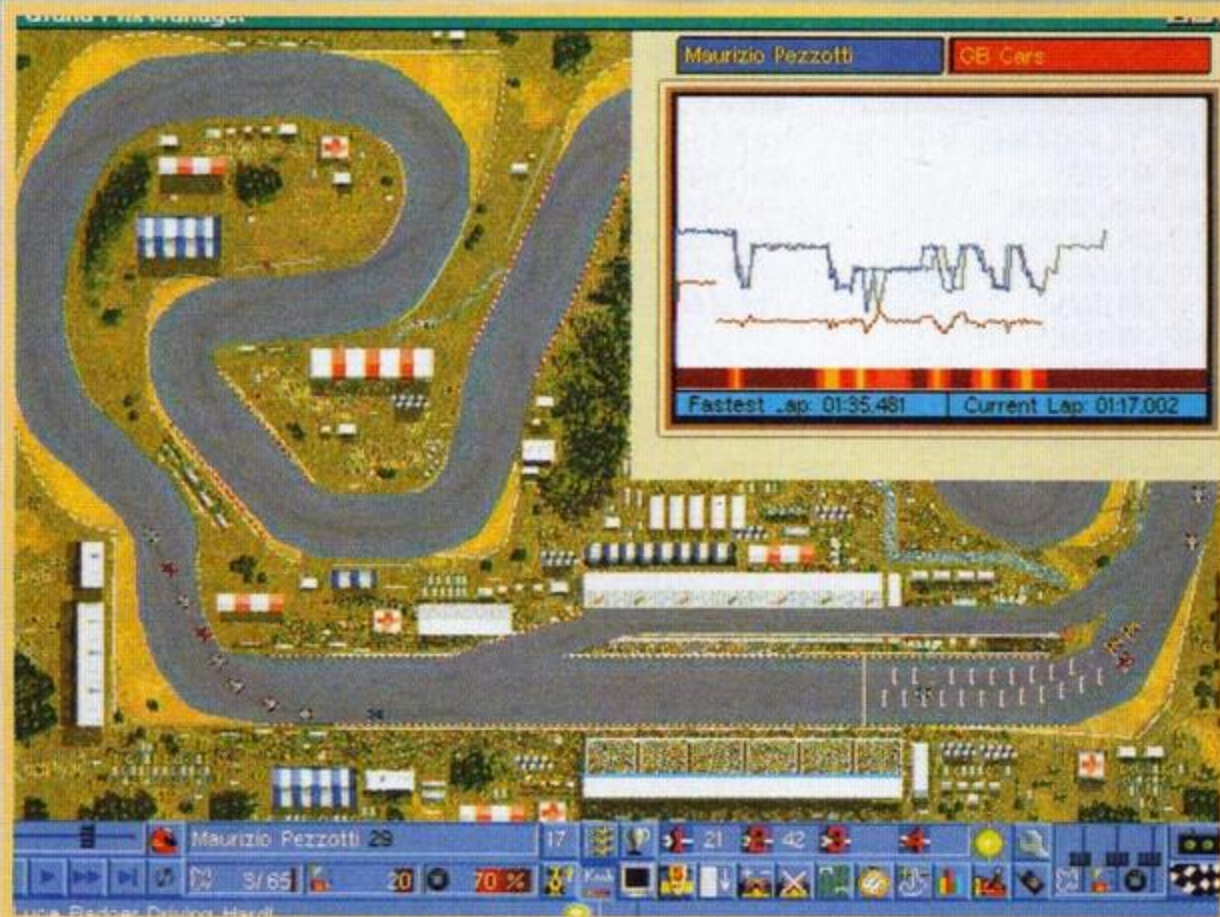
Gli sponsor sono vitali in GPM: la maggior parte dei soldi li dovrete ricavare da loro. Qui stiamo vendendo gli spazi pubblicitari: non c'è rimasto molto, giusto qualche buco sulla tuta del pilota...



ne la strategia vincente, sperando al tempo stesso che non si rompa nulla sulle macchine (il che vuol dire aver azzeccato la scelta dei componenti)...

La visuale in questa sezione (come si vede da un paio di immagini qui intorno) è dall'alto, con l'intero tracciato su schermo. Non molto spettacolare, ma in questo modo terrete tutto sotto controllo con un unico colpo d'occhio, intervenendo in tempo

La schermata dei box. Qui sarà possibile rifornire di carburante la vettura, cambiarle le gomme e tentare di riparare al volo tutti i piccoli problemi che si presenteranno in corsa (occhio al tempo, però!).

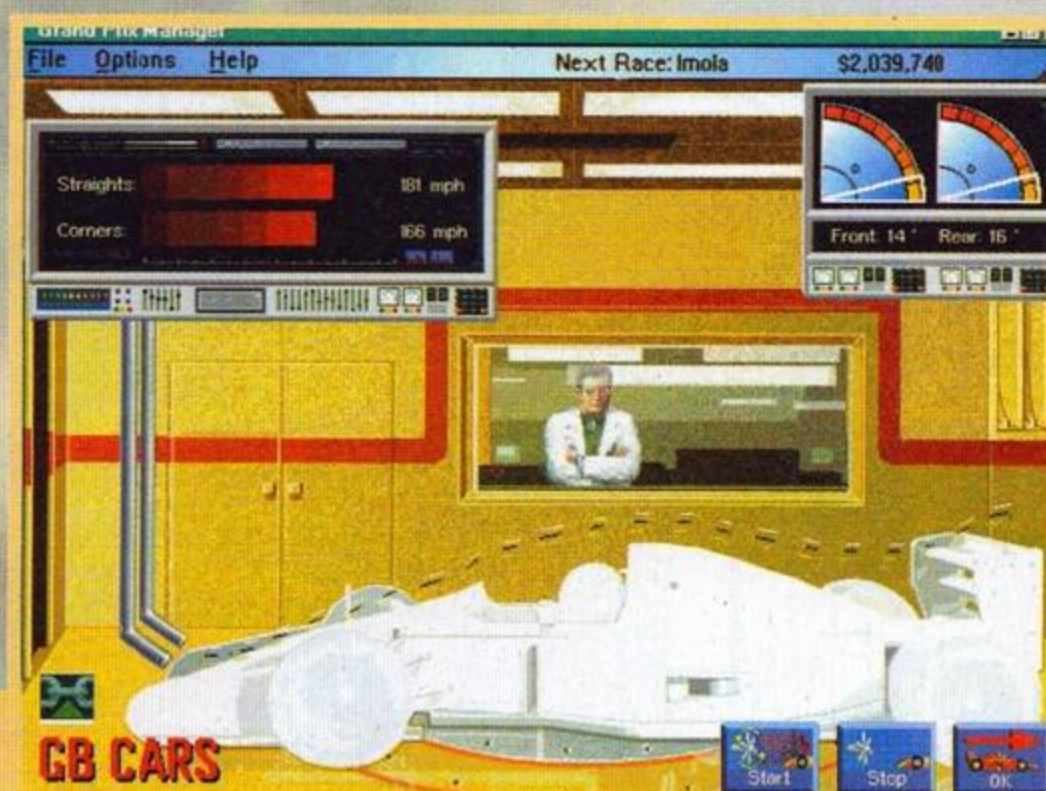


I dati della telemetria del Gran Premio di Spagna. Questo grafico consente di analizzare le prestazioni delle nostre vetture in ogni parte del tracciato. Nel frattempo, in sottofondo, la gara prosegue.

guidare il proprio team personale. La data di uscita della versione interamente italiana dovrebbe più o meno coincidere con questo Natale.

Mi resta solo da raccomandarvi di aspettare la recensione per avere conferma (o meno) delle qualità del gioco, e ora scusatemi, ma sembra che la mia seconda guida abbia appena forato una gomma...

Davide Solbiati



Il tunnel del vento sarà una delle strutture più importanti di GPM, visto che vi consentirà di avere un'idea della bontà del settaggio della vostra vettura. Potrete anche costruirvene uno tutto vostro.

**PARLI
INTERNET?**

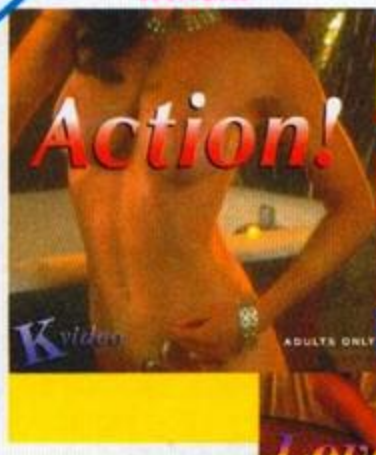
ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.
PER INFORMAZIONI info@dbline.it o foggetto:Db-email

Db-Line

SCEGLI DUE CD-ROM

CD-ROM DA L. 29.000 IVA INCLUSA

ACTION!



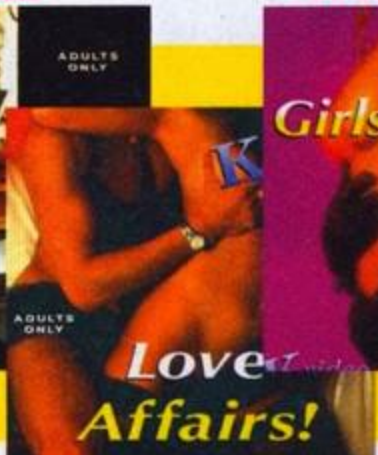
LOVE POTION

BAD GIRLS!

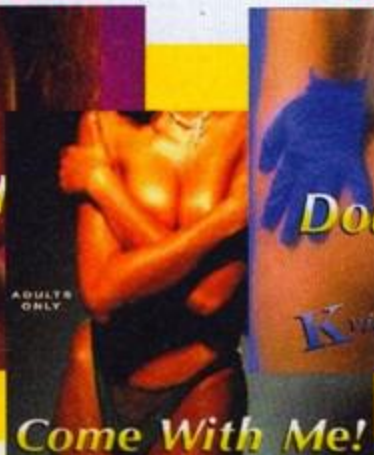


LOVE AFFAIRS!

GIRLS! GIRLS! GIRLS!



DOUBLE LOVE!



COME WITH ME!

**STUPENDI FILM A FULL SCREEN
DISPONIBILI MOLTISSIMI
ALTRI TITOLI!**

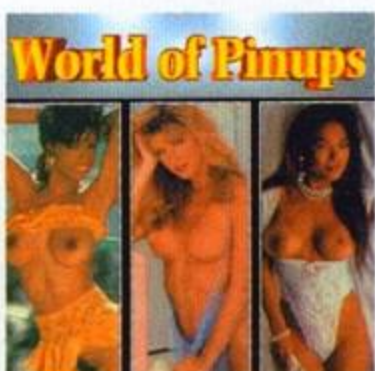
VIETATI AI MINORI



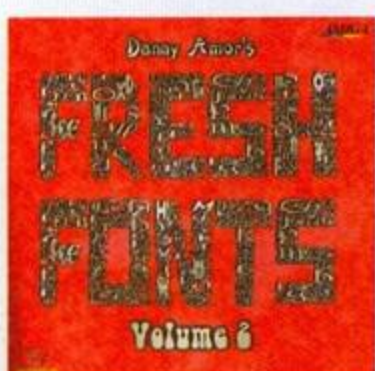
YOU ARE VIRTUALLY MINE!



WORLD OF PINUPS



**EMMANUELLE OF HOLLAND
EMMANUELLE OF USA/EMMANUELLE
OF PARIS/EMMANUELLE OF GREECE.**



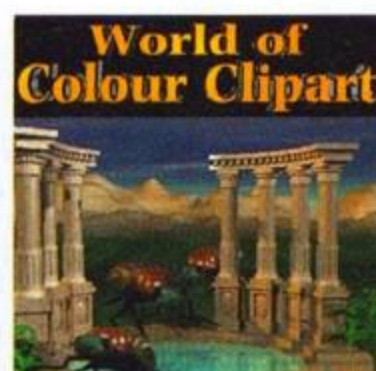
**FRESH FONTS (Vol. 1-2)
AMIGA/DOS/MAC/VASTA RACCOLTA
DI CARATTERI.**



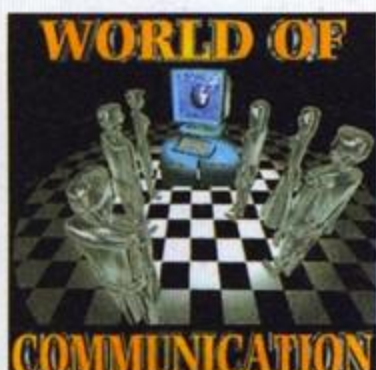
**WORLD OF ANIMALS
AMIGA/DOS/MAC/TUTTI GLI
ANIMALI DEL MONDO.**



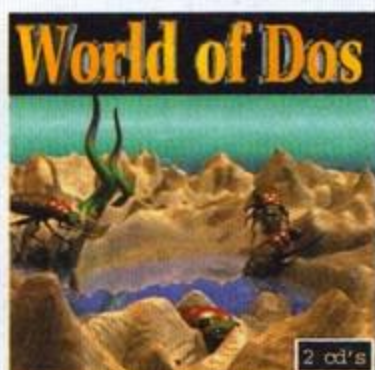
**CLIPTOMANIA
AMIGA/DOS/CLIPART PER DTP CON
ALBUM 165 PAGINE.**



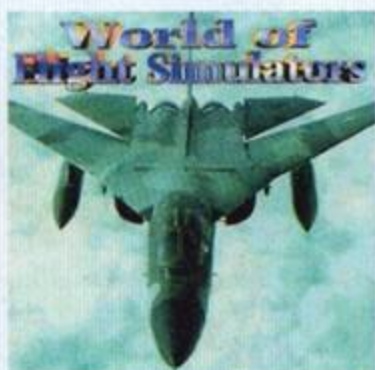
**WORLD OF COLOUR CLIPART
AMIGA/DOS/MAC/CLIPART A COLORI.**



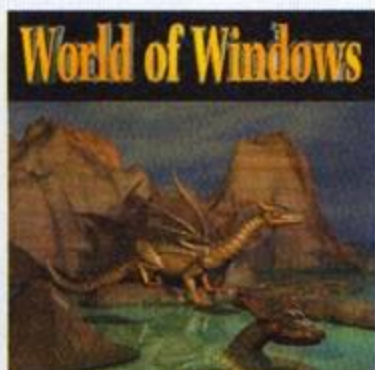
**WORLD OF COMMUNICATION
DOS/TUTTO PER IL MODEM.**



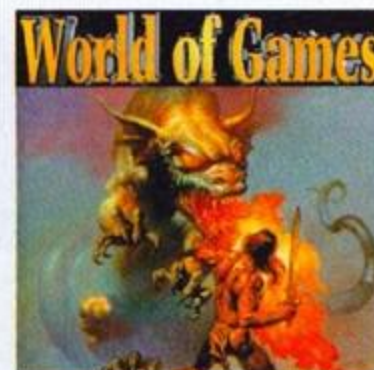
**WORLD OF DOS
DOS/TUTTO PER L' MS-DOS.**



**WORLD OF
FLIGHT SIMULATORS
DOS/SIMULATORI DI VOLO.**



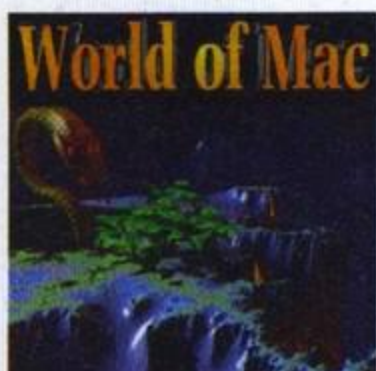
**WORLD OF WINDOWS
DOS/PROGRAMMI-UTILITIES PER
WINDOWS.**



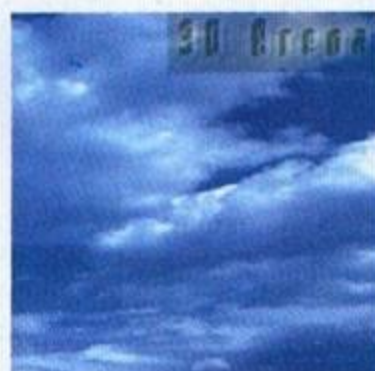
**WORLD OF GAMES
DOS/RACCOLTA DI GIOCHI.**



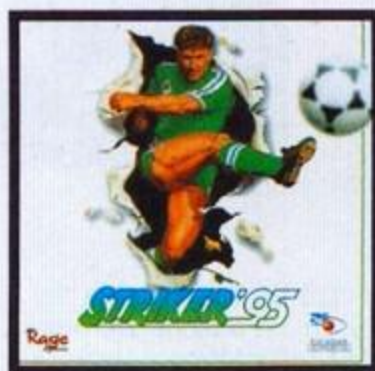
**WORLD OF INTERNET
DOS/TUTTO PER INTERNET.**



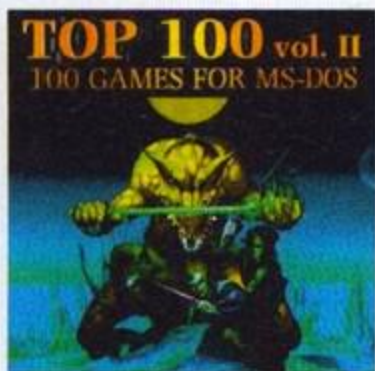
**WORLD OF MAC
MAC/PROGRAMMI-UTILITA' PER MAC.**



**3D-ARENA
AMIGA/DOS/OGGETTI PER IMAGE-
LIGHTWAVE, REAL 3D, 3D STUDIO.**



**STRIKER '95
DOS/L'INCREDIBILE GIOCO DI CALCIO
CHE CATTURA TUTTA L'AZIONE, LE
EMOZIONI E L'ATMOSFERA DI QUESTO
SPORT. PIU' DI 5000 GIOCATORI OGNUNO
CON LE SUE PARTICOLARITA'...**



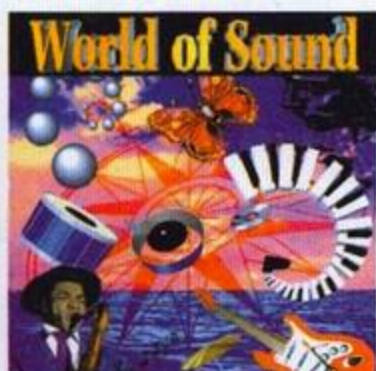
**TOP 100 GAMES VOL. II
FOR MS-DOS
DISPONIBILI ANCHE:
-TOP 200 DOS VOL. III
-TOP 50 GAMES FOR MS-DOS
-TOP 100 GAMES A1200
-TOP 100 GAMES CD32**



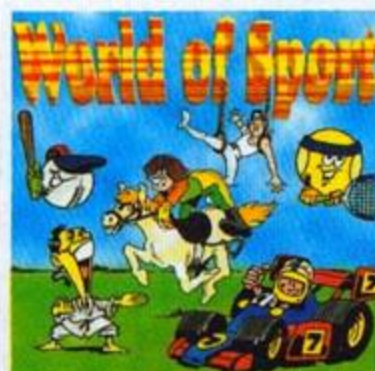
**TOP 100 WINDOWS VOL. III
DISPONIBILI ANCHE:
-TOP 50 GAMES FOR WINDOWS
-TOP 50 GAMES MAC
-TOP 50 GAMES VOL. II MAC
-TOP 50 GAMES VOL. II FOR WINDOWS**



**THE ULTIMATE DOOM
DOS/UN'ESPERIENZA AL DI LA' DELLA
IMMAGINAZIONE!!! BEN 3 EPISODI DEL
GIOCO COMPLETAMENTE NUOVI E 27
NUOVI LIVELLI. E IN PIU' 1 EPISODIO
COMPLETAMENTE INEDITO: "THE FLESH
CONSUMED".**



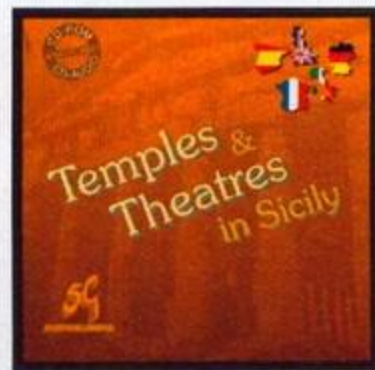
**WORLD OF SOUND
DOS/CD STRACOLMO DI SUONI E
MUSICHE.**



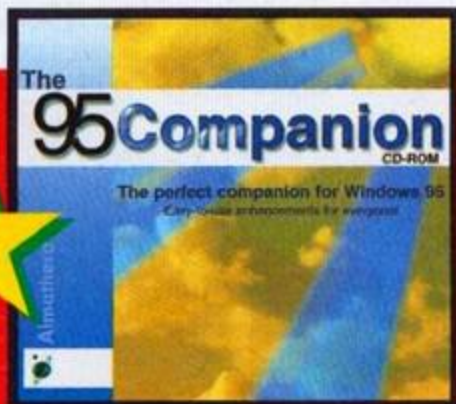
**WORLD OF SPORTS
DOS/TUTTI GLI SPORTS: GIOCHI,
IMMAGINI, DEMO...**



**INTERNET-YELLOW PAGES
DOS/IN ITALIANO 14000 REFERENZE
DI TUTTO IL MONDO. REPERIRE
L'INFORMAZIONE GIUSTA SENZA
PERDERE TEMPO.**



**TEMPLI E TEATRI IN SICILIA
DOS/COMPLETA GUIDA MULTIMEDIALE.
PIU' DI 500 IMMAGINI, MAPPE E
ANNOTAZIONI AUDIO-TESTUALI.**



IL PERFETTO COMPAGNO PER WINDOWS '95

CENTINAIA DI FILES A DISPOSIZIONE. PROGRAMMI
DI OGNI TIPO, APPLICAZIONI GRAFICHE, GIOCHI, UTILITIES,
SCREEN SAVERS. DOZZINE DI SFONDI ORIGINALI PER
WINDOWS 95. DISPONIBILI IN UNA VARIETA' DI
RISOLUZIONI IN MODO DA POTER OTTENERE IL MIGLIOR
RISULTATO IN FUNZIONE DEL MONITOR E DELLA SCHEDA
GRAFICA UTILIZZATA. MIGLIAIA DI SUONI, DI FILES MUSICALI

L. 49.000 IVA INCLUSA

LA PRIMA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE IN ITALIANO

GENIAS/CD-ROM

PIU' DI 800 IMMAGINI GRAFICHE. 45 MINUTI DI VIDEO IN
MOVIMENTO VISIONABILI IN FULL SCREEN ED IN FULL MOTION.
ADATTISSIMA PER SCUOLE MEDIE INFERIORI E SUPERIORI.
ARGOMENTI TRATTATI: CULTURA UNIVERSALE, MEDICINA, GEOGRAFIA,
ARTE, STORIA, FILOSOFIA, LETTERATURA.



**L. 249.000
IVA INCLUSA**

**SUPEROFFERTISSIMA L. 269.000 IVA INCLUSA
THE 95 COMPANION + GENIAS**

CD-ROM NEWS

IL TERZO IN *Regalo*

3 CD-ROM A L. 59.000 IVA INCLUSA

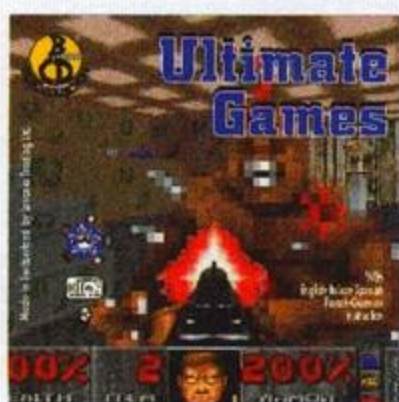


HARD-CORE COLLECTION
I CD-ROM CON
LE PIU' BELLE
IMMAGINI EROTICHE

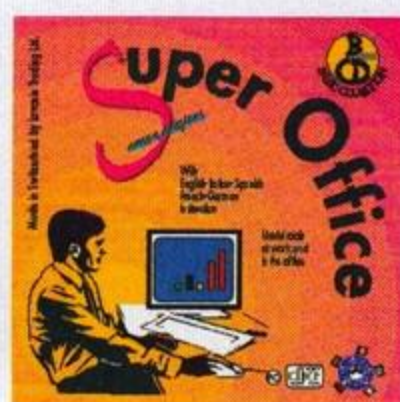
VIETATI AI MINORI



SEX AND PLAY (Slots-Machine)
NON SOLO SESSO, MA ANCHE UN GIOCO
DIVERTE A CUI POTRANNO PARTECIPARE
ANCHE I VOSTRI AMICI.



ULTIMATE GAMES
IN UN CD UNA INFINITA' DI GIOCHI DA
TUTTO IL MONDO.



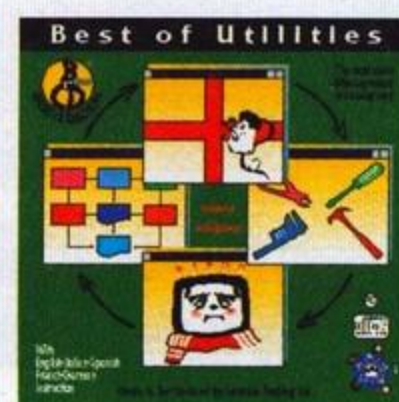
SUPER OFFICE
TUTTO CIO' CHE PUO' ESSERVI UTILE IN
UFFICIO. I MIGLIORI PROGRAMMI ESISTENTI
SUL MERCATO PER UN PIU' OCULATO
INVESTIMENTO SOFTWARE.



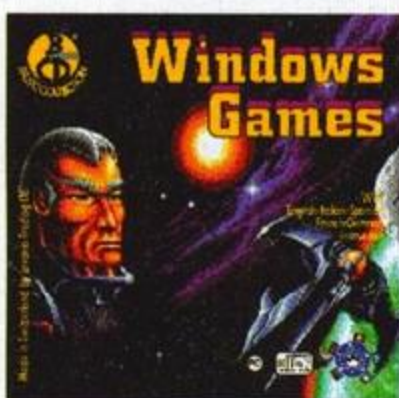
SHAREWARE COLLECTION
(Vol. 1-2-3)
MIGLIAIA DI PROGRAMMI SHAREWARE
RACCOLTI IN VOLUMI DA CIRCA 600 Mb DI
FILE COMPRESSI PER CD.



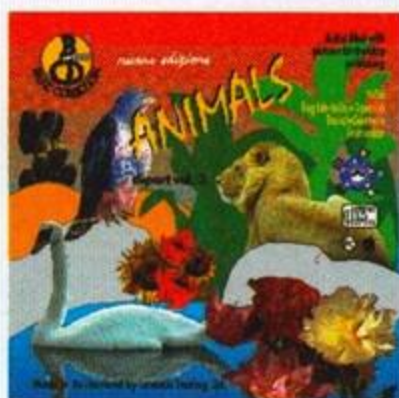
ONE THOUSAND AND ONE FONTS
(Vol. 1-2)
PROPRIO TUTTE LE FONTS DISPONIBILI SUL
MERCATO.



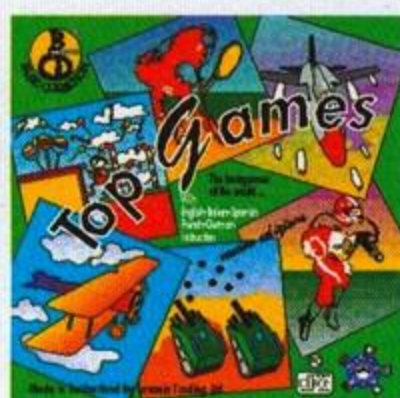
BEST OF UTILITIES
LA PIU' COMPLETA RACCOLTA DI UTILITIES,
PER FACILITARE IL VOSTRO LAVORO E L'OR-
GANIZZAZIONE DEI DATI SUL VOSTRO PC.



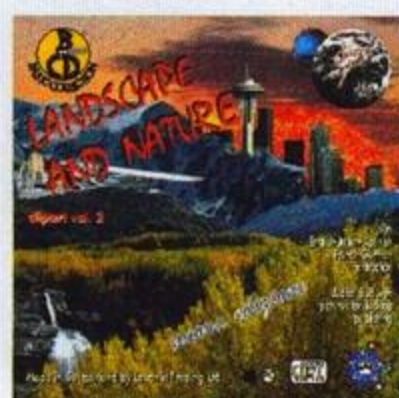
WINDOWS GAMES
UNA VASTA SELEZIONE DI GIOCHI FRUIBILI
SOTTO WINDOWS.



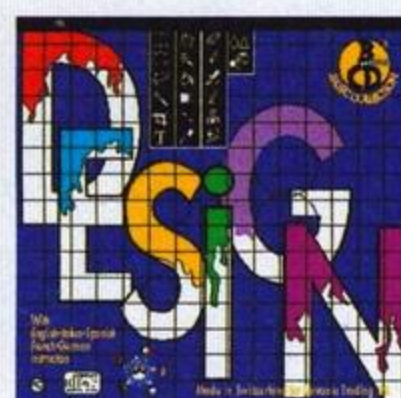
ANIMALS / CLIPART (Vol. 1-2-3)
Formati: cgm-eps-bmp-pcx-tif-wmf-mov
LA PIU' VASTA RACCOLTA DI IMMAGINI,
DISEGNI DA UTILIZZARE PER D.T.P.
PROFESSIONALE. PREVISTI AGGIORNAMENTI.



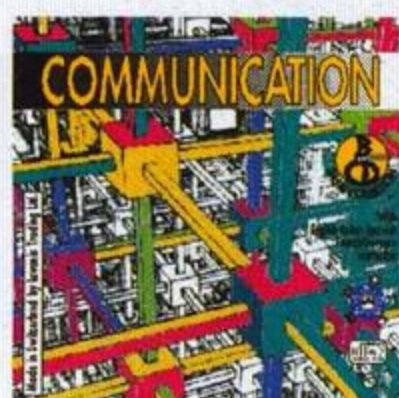
TOP GAMES
LA PIU' DIVERTE RACCOLTA DI GIOCHI
ESISTENTE AL MONDO, TUTTO SU UN UNICO CD.



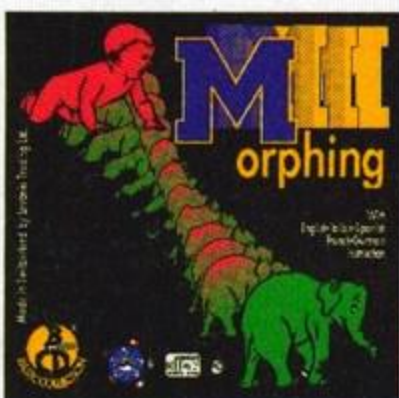
LANDSCAPE AND NATURE
clipart (Vol. 1-2-3) LA PIU' VASTA RACCOLTA
DI IMMAGINI, DISEGNI DA UTILIZZARE PER IL
D.T.P. PROFESSIONALE. PREVISTI AGGIORNAMENTI.



DESIGN
OLTRE 100 PROGRAMMI PER CAD, IL
DISEGNO, LA GRAFICA, I SUONI, IL RENDERING
IN 3D, NEI PIU' COMUNI FORMATI.



COMMUNICATION
A DISPOSIZIONE LA PIU' AMPIA SELEZIONE
DI PROGRAMMI DI COMUNICAZIONE.
CONSENTE DI ACCEDERE ALLA LISTA DI TUTTE
LE BBS ITALIANE.



MORPHING
UN TOOL "MAGICO" PER ENTRARE NEL
MONDO DEL DISEGNO ANIMATO. TRASFORMA,
SDOPPIA, MODIFICA QUALSIASI IMMAGINE,
UNO STRUMENTO PROFESSIONALE CHE HA
CONTRIBUITO A DAR VITA A GRANDI FILM
QUALI: "TAGLIAERBE" E "TERMINATOR 3".



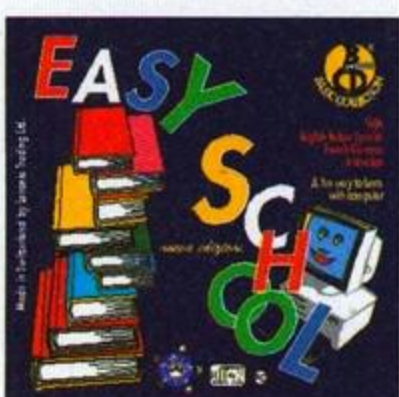
MULTIMEDIA SOUND AND ART
(Vol. 1-2)
UN CD CARICO DI... GRAFICA, SUONI, IMMAGINI.
PER CHI MUOVE I PRIMI PASSI NEL MONDO DELLA
MULTIMEDIALITA' E PER CHI E' UN
PROFESSIONISTA. OLTRE 300 FILES MIDI, 100
IMMAGINI PROFESSIONALI AD ALTA
RISOLUZIONE, 50 VIDEOCLIPS, ECC.



WINDOWS FEVER (Vol. 1-2)
500 PROGRAMMI REALIZZATI PER AMBIENTE
WINDOWS. POTRETE GIOCARE, SCRIVERE I
VOSTRI TESTI PIU' ELABORATI, DISPORRE DI
PROGRAMMI DI GRAFICA, RIORGANIZZARE I
VOSTRI DATI GRAZIE A POTENTI UTILITY.



MASTER PROGRAMMING
UNA COLLEZIONE DI APPLICAZIONI, ROUTINE,
LIBRERIE, CHE COSTITUISCE UN IMPORTANTE
PUNTO DI RIFERIMENTO PER CHI VUOLE
APPRENDERE UN NUOVO LINGUAGGIO O
VUOLE AFFINARE LE PROPRIE CONOSCENZE.



EASY SCHOOL
OVVERO IMPARIAMO DIVERTENDOCI. LA
MATEMATICA, LA GEOGRAFIA NON SARANNO
PIU' NOIOSI ARGOMENTI DA STUDIARE, IL
VOSTRO AMICO "EASY SCHOOL" VI AIUTERA'
SENZA MAI ANNOIARVI.

Db-Line NO-LIMITS

**DA OGGI I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI RIMARRANNO ATTIVI
DALLE ORE 9:30 FINO ALLE ORE 1:00 DI NOTTE!**

**PER I TUOI ORDINI NOTTURNI TELEFONACI SOLO
ALLO 0332/768000 OPPURE
INVIACI UN FAX ALLO 0332/768066**

SUPER REGALO Line 10.000

**BUNOSCONTO DI LIRE 10.000 VALIDO PER L'ACQUISTO DI OGNI PRODOTTO Db-Line FINO AL 31/12/1995
QUESTO BUNOSCONTO NON E' CUMULABILE CON LE OFFERTE ATTUALMENTE IN CORSO E DEVE ESSERE INVIATO A Db-Line.**

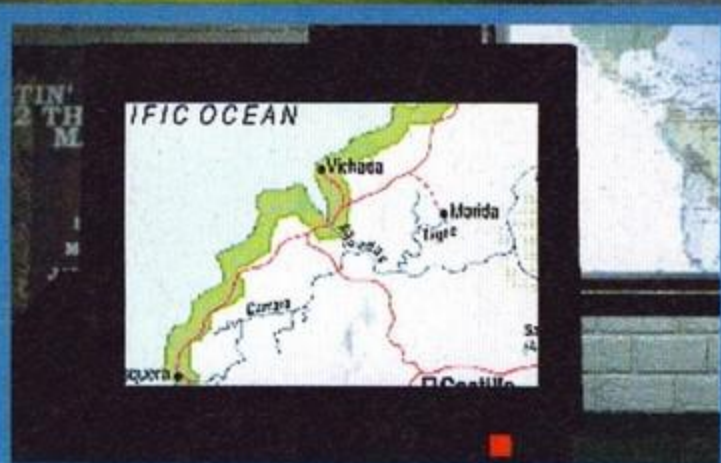
TRAUMA DA BOMBARDAMENTO

Vi garba marciare su un brullo sterrato tra colonne di fumo che si levano attorno a voi? Adorate lo stridere dei cingoli sulle fragili recinzioni metalliche che delimitano i campi militari? Possedete anche una minima quantità di adrenalina che non ne vuole sapere di restare tranquilla? Signori, la guerra è il vostro mestiere!!!

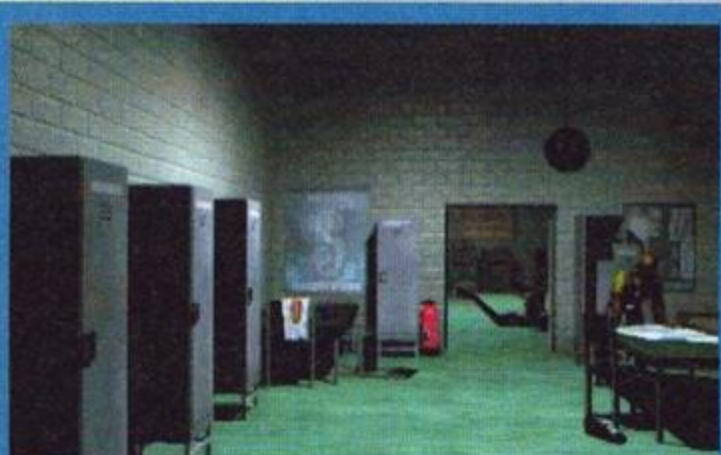
Dopo il discreto Tank Commander, passato qualche mese addietro al setaccio del buon Davide Solbiati, ecco un altro prodotto che riporta la visione del mondo da un punto di vista piuttosto distorto e quantomeno rispettato, quello dei carri armati. Anche in questo caso, come in quello appena menzionato, l'impostazione è dichiaratamente arcade; ciò significa che non sarete costretti a perdervi tra decine di tasti alla ricerca del sistema per cambiare l'armamento in corso, oppure per attivare qualche dannato radar, nulla di tutto questo. Vi basteranno i quattro tasti per i movimenti, l'essenziale FIRE e poco altro. Premesse queste due cosucce tuffiamoci senza indugio nella presentazione vera e propria di Shellshock.

MOSTVIA VATSKA, 1994. Un'unità speciale, addetta alla sorveglianza di un convoglio civile, cade in un tranello e rimane intrappolata sotto il fuoco dell'artiglieria pesante nemica. Ogni richiesta di supporto tattico rivolta all'esercito è negata e l'unità stessa è dichiarata di secondaria importanza. Dopo poco tempo la resistenza cede e il convoglio inevitabilmente viene distrutto. Solo cinque uomini riescono a sopravvivere.

NEW YORK CITY, 1997. Un drappello di cinque mercenari sta operando all'esterno di un installazione diroccata nota con il nome di THE PENN e situata su Jackson Island. Essi hanno votato la loro esistenza a debellare il terrorismo, la corruzione e, più in generale, ogni forma di oppressione. Su un pianeta ormai privo di giustizia, rappresentano l'ultima speranza sulla quale i deboli possono



Prima di ogni missione il capocchia vi introdurrà agli obiettivi della stessa tramite un'accurata fase di briefing, grazie al sofisticato videoregistratore in dotazione.



Questo è lo spogliatoio molto simile a quello di Wing Commander; suppongo che, parallelamente a quanto accadeva nel capolavoro della Origin (nel quale caso vi erano diversi letti), ad ogni armadetto corrisponderà un salvataggio per un totale di quattro.

Tra i mezzi che incontrerete sul vostro cammino, spiccano i convogli alleati o nemici e i mezzi dotati di artiglieria pesante; mi raccomando, non fate confusione!



contare, l'ultimo sottile filo al quale sono appese migliaia di vite; per cui, amico, se hai qualche problema non ti resta che chiamare l'A-Team, ehm... i "Da Wardenz", nome in codice di questa associazione. La struttura di gioco ricorda molto un'improbabile versione di Wing Commander su cingoli: al giocatore spetta il ruolo di un giovane cadetto inesperto che viene assoldato dai "Da Wardenz" con la prospettiva di fare carriera all'interno del gruppo. Proprio come nel capolavoro della Origin, dovete fare i bagagli e trasferirvi in una base militare all'interno della quale condurrete una buona parte della vostra esistenza (si spera che ne rimanga qualche scampolo per le pantofole e la TV). Qui potrete sistemare il vostro carro armato prima di utilizzarlo in combattimento, potrete ascoltare i briefing delle varie missioni e configurare le opzioni di gioco. Inoltre, gironzolandolo tra stanze e rimesse dei cingolati, farete la cono-

scenza dei vostri compagni e, parlando con loro, potrete fare interessanti scoperte oppure ricevere semplicemente qualche dritta. Le cose, però, non saranno semplici, perlomeno non all'inizio: prima di guadagnare la stima e il rispetto di quella che tutto sommato è gente rude, dovrete sudare un po' e dimostrare che neppure a voi mancano i cosiddetti attributi. L'unica maniera che avrete a disposizione per provarlo sarà quella di rimboccare le maniche, calarvi all'interno di un bestione d'acciaio (l'M13 Predator, per la precisione) e cominciare a far ballare un po' di feccia. Inizierete a muovervi nelle foreste glaciali di Mostvia Vatska e, quando le avrete ramazzate a dovere, sarete condotti nella bollente giungla Paraguaiana, all'interno della quale danzerete al ritmo dei colpi nemici (FUOCO E FIAMME!). Con il proseguimento della campagna, naturalmente, avrete l'opportunità di incrementare le capacità offensive e difensive del vostro mezzo, installando nuovi letali armamenti e corazze sempre più massicce e resistenti. Le missioni che vi troverete ad affrontare (24 in tutto) potranno variare tra quelle più classiche, da sempre presenti in questo genere di simulazioni: oltre alle generiche nelle quali dovrete semplicemente sbaragliare tutto ciò che vi circonda, sarete alle prese con il salvataggio di alcuni ostaggi oppure la scorta di convogli di importanza cruciale e via discorrendo. In base alla zona nella quale starete combattendo, potrete trovare differenti tipi di terreno e di paesaggio che di diversificheranno in maniera

La guerra non risparmia proprio nessuna ambientazione; in questo caso siamo in uno scenario dell'Europa Orientale e, ovviamente, la neve contribuisce ad ammorbidire il paesaggio. Se non fosse per quel palazzo sullo sfondo: si tratterà, forse, di una postazione politica.



Tra le mura di una cittadina siamo giunti nei pressi di un gruppo di due camion; che cosa mai conterranno. A quanto pare sono presenti anche parecchie ambientazioni cittadine.

considerabile; inoltre dovrete fronteggiare una moltitudine di condizioni atmosferiche (pioggia battente, nebbia, neve, ecc...) che influenzeranno la visibilità e, di conseguenza, le vostre strategie di approccio al nemico (il mio consiglio, comunque, rimane quello di sparare a tutto ciò che si muove, ostaggi compresi). Se vogliamo parlare di qualche dato tecnico, invece, posso iniziare con il dirvi che la fase di gioco è prettamente arcade e ricorda come stile il vetusto Battlezone, con la differenza che in questo caso viene sfruttato un engine tridimensionale che trae ispirazione da quel titolo tanto famoso che inizia per D e finisce per M. Volendo fare i pignoli in questo caso le mappature vengono applicate parallelamente all'uso di frattali, ma in fin dei conti il risultato è sempre quello. Proseguendo con le specifiche, i veicoli sono stati interamente disegnati su stazioni Silicon Graphics che dovrebbero dare quel tocco di realismo che in molti altri casi viene a mancare.

PREVIEW



Scordatevi il fallimento poiché, qualora dovesse capitare la suddetta spiacevole evenienza, il gran capo in perfetto stile sergente di "Full Metal Jacket" vi farà il classico mazzo.



La visuale è limitata dagli interni dell'M13: spiccano dalla destra il monitor che vi terrà in collegamento con il vostro secondo, il radar, il display che visualizza l'arma selezionata e un ultimo non meglio identificato indicatore. L'area superiore riporta soltanto una specie di bussola, mentre al centro dello schermo campeggia il mirino che vi consentirà di puntare il nemico.

L'intera produzione sarà infarcita con numerose sequenze animate che seguiranno lo sviluppo degli eventi e contribuiranno ad arricchire la trama. Naturalmente non mancherà un supporto sonoro d'eccezione. Infatti alcune tra le tracce presenti includeranno qualche pezzo rap dei San Francisco Forty-Niners. La versione inglese comprenderà un totale di 7 tracce strumentali che verranno rilasciate anche su vinile, mentre in America farà la sua comparsa addirittura una versione con dei video in stile MTV di accompagnamento. Un'ultima nota riguarda la possibilità di giocare in rete fino a un massimo di otto partecipanti. Il prodotto uscirà a breve scadenza nei formati PC CD-ROM, Saturn e Sony Playstation (lo so che non dovrei dirlo su queste pagine, ma oggi mi sento particolarmente buono).

Massimo "XAM" Svanoni

All'interno di uno dei tanti campi militari avrete l'opportunità di trarre in salvo i vari ostaggi (per farlo basterà passarli sopra come se doveste spiacciarli al suolo), che, naturalmente saranno guardati a vista da una falange di agguerriti mezzi nemici.



SPEDIVA SOFT

Tel. 0766/30694-30674 - Fax 35352



AMIGA

AMIGA 500 AMIGA 1200

A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39.000	
A10 TANK KILLER	39.000	
A320 APPROACH TRAINER	69.900	
AKIRA	79.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 2	69.900	79.000
ARCADE POOL	49.900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.000	
ATR-ALL TERRAIN RACING	59.900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	59.000	
BASE JUMPERS	69.900	69.900
BATTLE OF BRITAIN	79.900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BEHIND THE IRON GATE	59.000	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BLOODNET	69.900	79.000
BODY BLOWS 2	69.900	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.900	
BUMP'N'BURN	69.900	
BURNING RUBBER	59.900	
BURNTIME	59.900	
CANNON FODDER II (vers.full price)	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900	
CHAOS ENGINE	69.000	59.000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.000	
CIVILIZATION	109.000	
CLASSIC COLLECTION: DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION: LUCAS ART	69.000	
CLOCKWISER	49.900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59.900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900	
COMBAT AIR PATROL	49.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200		69.900
COSMIC SPACEHEAD	49.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CYBER PUNK	59.000	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900	
DAVIN PATROL	59.900	
DENNIS THE MENACE	59.000	69.000

AMIGA 500 AMIGA 1200

DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	
DUNGEON MASTER 2	89.000	
EMBRYO	69.900	
EPIC	39.000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.000	
FANTASY MANAGER	49.000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 (BUDGET)	49.000	
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900	
GLOBDULE	59.900	
GLOOM	69.000	
GOBLINS III	89.900	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIGH SEAS TRADER	79.900	
HIRED GUNS	69.000	
HISTORY LINE 1914-1918	79.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79.000	
ISHAR 3	69.000	
ISHAR TRILOGY	59.900	
IT'S CRICKET	69.000	
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	59.000	69.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
JUNGLE STRIKE	69.900	
K240	69.000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S QUEST VI	79.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGPIN	39.900	
LAST ACTION HERO	69.900	
LEGACY OF SORASIL	39.900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET ED.)	39.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.900	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MANCHESTER UNITED	69.900	
MEGA TRAVELLER 2	39.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	

AMIGA 500 AMIGA 1200

MORPH	59.900	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	29.900	
MR NUTZ	49.900	
ON THE BALL WORLD CUP	29.900	29.900
OUT TO LUNCH	69.900	
OVERLORD	69.900	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.900	
PERIHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSIONS	69.900	
PINKIE	69.900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.900	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.900	
PRIMAL RAGE	89.900	
PRIME MOVER	79.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900	
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	89.000	99.900
ROADKILL	69.000	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE GOLF	69.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SHADOW FIGHTER	69.00	69.900
SHADOW WORLDS	29.900	
SHAO-FU	49.900	69.900
SIERRA SOCCER	69.900	
SILLY PUTTY 2		TEL
SIM CITY/GRAPHICS	39.900	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL	
SKELETON KREW	79.000	
SKIDMARKS	59.900	
SOCCER KID	69.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	79.900	

AMIGA 500 AMIGA 1200

STARLORD	99.000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.900	69.900
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	89.900
SYNDICATE	39.900	
TACTICAL MANAGER 2	59.900	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39.000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL 1	59.900	
TEAM YANKEE	39.900	
TENSAI	TEL	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79.000	
THE CLUE	69.000	69.900
THE LION KING	79.900	
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	79.000	89.900
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.900	39.000
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TOWER ASSAULT	49.000	
TOWER OF SOULS	69.900	
TRACKSUIT MANAGER 2	69.900	
TRADERS	TEL	
TROLLS	39.000	39.000
TURBO TRAX	79.000	
TURNING POINTS	79.900	
UFO (BUDGET)	45.000	45.000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.900	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	69.900	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79.900	
UNIVERSE	79.000	
URIDIUM 2	69.900	
VALHALLA	79.000	
VIROTOP	69.900	69.900
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WALKER	69.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WIZ'N'LIZ	69.900	
WONDER DOG	49.900	
WORLD CLASS RUGBY 95	49.900	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.900	

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD 32

richiedete il nostro catalogo

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

Tel. 0766/30694-30674 - Fax 35352

PC

BALDIES	76.900
BATTLE BUGS	76.900
BIG RED ADVENTURE	67.900
BLOOD DOWL	89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY	69.900
BUREAU 13	67.900
BURIED IN TIME	84.900
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC)	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	76.900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900
CHAOS ENGINE	59.900
CLASSIC COLLECTION: LUCAS ART	69.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	84.900
COMANCHE SUPER PACK	67.900
CORRIDOR 7	49.000
CRIBBAGE	49.000
CYBERBYKES	59.900
DARK SUN 1: SHATTERED LANDS	109.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	67.900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900
DAWN PATROL	69.900
DESCENT	76.900
DISCWORLD	84.900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900

DREAMWEB	84.900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.900
DUNGEON MASTER 2	84.900
EARTH SIEGE	76.900
EARTH SIEGE DATA DISK	67.900
ECSTATIC	139.000
F14 FLEET DEFENDER (BUDGET)	49.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900
FANTASY LEAGUE FOOTBALL	59.000
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	84.900
FIFTH FLEET	84.000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	67.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	84.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN. 1.2	110.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1	76.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1+ SC. ITALIA	149.000
FOOTBALL GLORY	67.900
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	84.900
HARDBALL 4	76.900
HARPOON 2	84.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.900
HARRIER SVGA (VERS. BUDGET)	39.900
HEXEN	76.900
HOKUM KA-50	67.900
HOLE IN ONE	59.900
INDY CAR RACING	76.900
INFERNO	109.000

JAGGED ALLIANCE	67.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE	109.000
LARRY 6	84.900
MASTER OF ORION	49.900
MENZOBERANZAN	84.000
METAL MARINES	76.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	76.900
MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC)	49.900
MORTAL KOMBAT 2	69.000
NASCAR (VERS. CLASSIC)	49.900
NASCAR TRACK PACK	39.900
PANZER GENERAL	84.000
PINBALL DREAM SPECIAL	76.900
PINBALL ILLUSIONS	76.900
PINBALL MANIA	76.900
PIRATES GOLD	39.900
PIZZA TYCOON	110.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	69.900
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	67.900
PREMIER MANAGER 3	67.900
PRINCE OF PERSIA	67.900
PSYCHO PINBALL	76.900
PYROTECHNICA	69.900
RAILROAD DIX CLASSIC	69.000
RALLY (VERS. CLASSIC)	49.900
RISE OF THE ROBOTS	76.900
RISE OF THE TRIAD	67.900
SCREAMBALL	59.900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT DOS	49.900
SIM CLASSIC	67.900

SIM LIFE	49.900
SIM TOWER	84.900
SIMON THE SORCERER II	84.900
SUPSTREAM 5000	76.900
STRIKE COMMANDER	109.900
STRIKER 95	69.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900
SUPER KARTS	67.900
TERMINAL VELOCITY	67.900
THE PERFECT TRILOGY	76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF	76.900
THEME PARK	109.900
TIE FIGHTER	109.000
TIE FIGHTER DATA DISK-DEF. OF EM.	49.900
TORNADO+DESERT STORM	67.900
TOWER ASSAULT	67.900
TRANSPORT TYCOON SCENARIO DISK	69.900
TRANSPORT TYCOON	76.900
UFO	84.900
ULTIMA VIII PAGAN	110.900
ULTIMATE BACKGAMMON	76.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE DOOM	69.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	67.900
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	76.900
VIRTUAL POOL	109.900
WARCRAFT	84.900
WARRIORS	67.900
WORLD HOCKEY 1995	69.900
WORMS	76.900

CDROM

1944 ACROSS THE RHINE	118.900
A4 NETWORKS	109.000
ACES OF THE DEEP (SVGA)	84.900
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	59.900
ALBION	99.900
AL UNSER ARCADE RACING (WIND.95)	79.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIENS	99.900
ALIEN ODISSEY	109.000
ALLIED GENERAL	99.900
APACHE LONGBOW	76.900
ARC OF DOOM	67.900
ARE YOU AFRAID OF DARK	109.900
ASCENDANCY	108.900
BALDIES	84.900
BASEBALL DOUBLE HEADER	76.900
BATTLE BEAST	84.900
BATTLE ISLE 3	98.900
BC RACERS	69.900
BLOWN AWAY	76.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	84.900
BURIED IN TIME	84.900
BURN: CYCLE	84.900
CAESAR 2	113.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	76.900
CHAOS CONTROL	76.900
CHAOS ENGINE	59.900
CHESS CHALLENGE	84.900
CIVIL WAR	76.900
CLOCKWISER	59.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	84.900
COMMAND & CONQUER	109.000
CYBER JUDAS	84.900
CYBERBYKES	69.900
CRUSADER NO REMORSE	119.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	109.900
DARKER	73.900

DESCENT	76.900
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	59.000
DESTRUCTION DERBY	99.900
DOOM 2 - EXTRA LEVELS	56.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	69.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DUNGEON MASTER 2	84.900
EF2000	113.900
11TH HOUR	113.900
F1 GRAND PRIX 2	109.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
FATAL RACING	99.900
FADE TO BLACK	109.000
FIFTH FLEET	109.900
FLASHBACK (VERS. CLASSIC)	49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	149.000
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 95	109.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION	76.900
FIFA 96	107.900
GATEWAY 2: HOMEWORLD	109.900
GOBLINS III	110.900
GONE FISHING	109.000
GREAT NAVAL BATTLES 3	59.900
HARPOON 2 DELUXE	84.900
HELL	110.900
HEXEN	84.900
HI-OCTANE	119.000
HOLE IN ONE	69.900
ICE AND FIRE	109.900
INDY CAR RACING (BUDGET)	39.900
INDY CAR RACING 2	84.900
IRON ASSAULT	76.900
ISHAR TRILOGY	59.900
JAGGED ALLIANCE	76.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	39.900
JURASSIC PARK (BUDGET EDITION)	39.900
KINGDOM THE FAR REACHES	109.000
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KYRANDIA 3	110.900
LANDS OF LORE	49.900

LIVE ACTION FOOTBALL	76.900
LOADSTAR	67.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	109.900
MAGIC CARPET 2: THE NETHER WORLDS	109.000
MECHWARRIOR 2: THE CLANS	109.000
METAL MARINES	69.000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	84.900
MONKEY ISLAND	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MORTAL KOMBAT 2	76.900
MORTAL KOMBAT 3	84.900
NASCAR TRACK PACK	59.900
NBA LIVE 95	129.900
NEED FOR SPEED	109.000
NEW ZELAND FLIGHT	62.900
NHL HOCKEY 96	109.000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	76.900
OPERATION EUROPE	109.000
OVERLORD (BUDGET)	39.900
PANZER GENERAL	76.000
PERFECT GENERAL 2 SCENARIO & MAP EDITOR	56.900
PERFECT GENERAL 2	84.900
PERFECT GOLF	84.900
PGA TOUR GOLF 96	109.900
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	109.900
PINBALL MANIA	76.900
PIZZA TYCOON	110.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	76.900
POWER HOUSE	84.900
PRIMAL RAGE	76.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PROTOTYPE	79.900
PSHICO PINBALL	84.900
QUANTUM GATE	110.900
RAVENLOFT 2: STONE PROPHET	84.900
REBEL ASSAULT	49.900
REBEL ASSAULT II	TEL
RENEGADE	76.900
RETURN TO ZORK	109.900
RUGBY WORLD CUP 95	110.900
SECRET OF CASTLE	59.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF (BUDGET)	49.900

SILVERLOAD	84.900
SIM CITY ENHANCED (BUDGET)	49.900
SIM ISLE (INGLESE)	109.000
SIM TOWER	84.900
SIMON THE SORCERER II	84.900
SUPSTREAM 5000	76.900
SMALL BLUE PLANET	84.900
STAR TREK - NEXT GENERATION	109.900
STRIKE 95	76.900
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO	52.900
SU-27 FLANKER	99.900
SUPER KARTS	110.900
TERMINAL VELOCITY	84.900
TERMINATOR RAMPAGE	139.900
THE 11TH HOUR	110.900
THE LAST DYNASTY	109.900
THE ORION CONSPIRACY	76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF	76.900
THE SCROLLS	76.900
THUNDERSCAPE	84.900
TOP GUN	99.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	84.900
ULTIMATE FOOTBALL 1995	76.900
ULTIMATE SEVEN	76.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	76.900
UNDER A KILLING MOON	149.000
US NAVY FIGHTER - DATA DISK	79.000
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	145.000
USS TICONDEROGA WIN 95	99.900
VIRTUA CHESS	109.000
VIRTUAL POOL	76.900
VORTEX: QUANTUM GATE 2	95.000
WARRIORS	76.900
WEREWOLF VS COMANCHE	84.900
WING COMMANDER III HEART OF THE T.	118.900
WITCHAVEN	110.900
WORMS	84.900
X-WING ENHANCED	49.900

SCREAMER
69.900

FLIGHT UNLIMITED
74.900

SEGA SATURN

ASTAL - USA	132.900
BUGS - USA	132.900
CLOCKWORK KNIGHT - USA	132.900
CYBER SPEEDWAY - USA	169.900

DAYTONA - USA	169.900
MINNESOTA FATS - USA	132.900
NHL ALL STAR HOCKEY - USA	132.900
OFF WORLD EXTREME - USA	132.900
PANZER DRAGON - USA	132.900
PEBBLE BEACH GOLF - USA	132.900
ROBOTICA - USA	132.900
ROMANCE 3 KINGDOM - USA	132.900

SHANGAI TRIPLE THREAT - USA	132.900
SHINOBI LEGIONS - USA	132.900
SIM CITY 2000 - USA	132.900
STREETFIGHTER MOVIE - USA	132.900
VIRTUAL HYDLIDE - USA	132.900
WORLD WIDE SOCCER - USA	132.900
BUGS - EURO	132.900
DAYTONA - EURO	169.900

DIGITAL PINBALL - EURO	132.900
INTERNATIONAL VICTORY GOAL - EURO	132.900
PANZER DRAGON - EURO	132.900
PEBBLE BEACH GOLF - EURO	132.900
VIRTUAL HIDE - EURO	132.900
VIRTUAL RACING	132.900

SONY PSX

AIR COMBAT - USA	118.900
BATTLE ARENA TOSHINDEN - USA	132.900

DEMOLISHEN DERBY	145.900
ESPIN EXTREME - USA	104.900
FIFA SOCCER 96	130.900
KILEAK - USA	104.900
MORTAL KOMBAT 3 - USA	155.900
NBA JAM TOURNAMENT ED. - USA	126.900

OFF WORLD EXTREME - USA	132.900
POWER SERVE TENNIS - USA	132.900
RAIDEN PROJECT - USA	101.900
RAYMAN - USA	126.900
RIDGE RACER - USA	101.900
STREETFIGHTER MOVIE - USA	123.900

TOSHINDEN - USA	132.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - USA	97.900
WIPEOUT - USA	134.900
XCOM ENEMY UNKNOWN - USA	134.900
NBA JAM TOURNAMENT ED. - EURO	134.900
STREETFIGHTER MOVIE - EURO	123.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - EURO	97.900

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome _____
via _____ n. _____
c.a.p. _____ città _____ prov. _____
tel. _____

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000
SPESE DI SPEDIZIONE CORRIERE L. 16.000

titolo programma	sistema

☐ **PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO**
☐ **ALLEGRO RICEVUTA VAGLIA POSTALE**

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RAYMAN



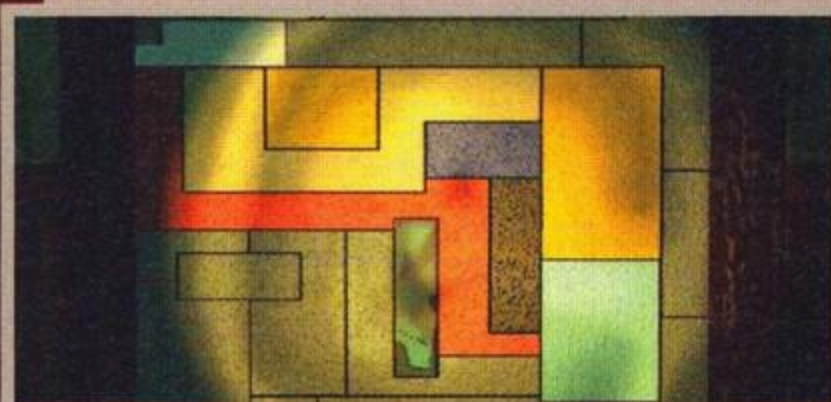
© 1995 Ubi Soft © 1995 LudiMédia



UBI SOFT - Corso Garibaldi, 44 - 20121 Milano - Tel: 02 861 484 - Fax: 02 805 60 32
Internet: <http://www.ubisoft.com>

THE 7th HOUR

Harley sull'Hudson è un piccolo agglomerato urbano dello stato di New York e sarebbe una cittadina come tante altre se non avesse ospitato verso la seconda decade del nostro secolo Henry Stauf, un signore con una passione sfrenata per i giocattoli. Le manie, si sa, portano spesso a concretizzare dei piani diabolici, e il signore di cui sopra si parla si è lanciato in un'opera imprenditoriale davvero epica: diventare il più apprezzato costruttore di giocattoli della zona.



"L'arte fiorisce dove batte il sole...". Questo indovinello vi porterà alla ricerca di un quadro stile Bauhaus, situato sotto un altro raffigurante dei bei girasoli (non quelli di Van Gogh...), situato all'interno della galleria d'arte della magione. E se volete saperlo, dovrete beccarvi un altro bel rompicapo...

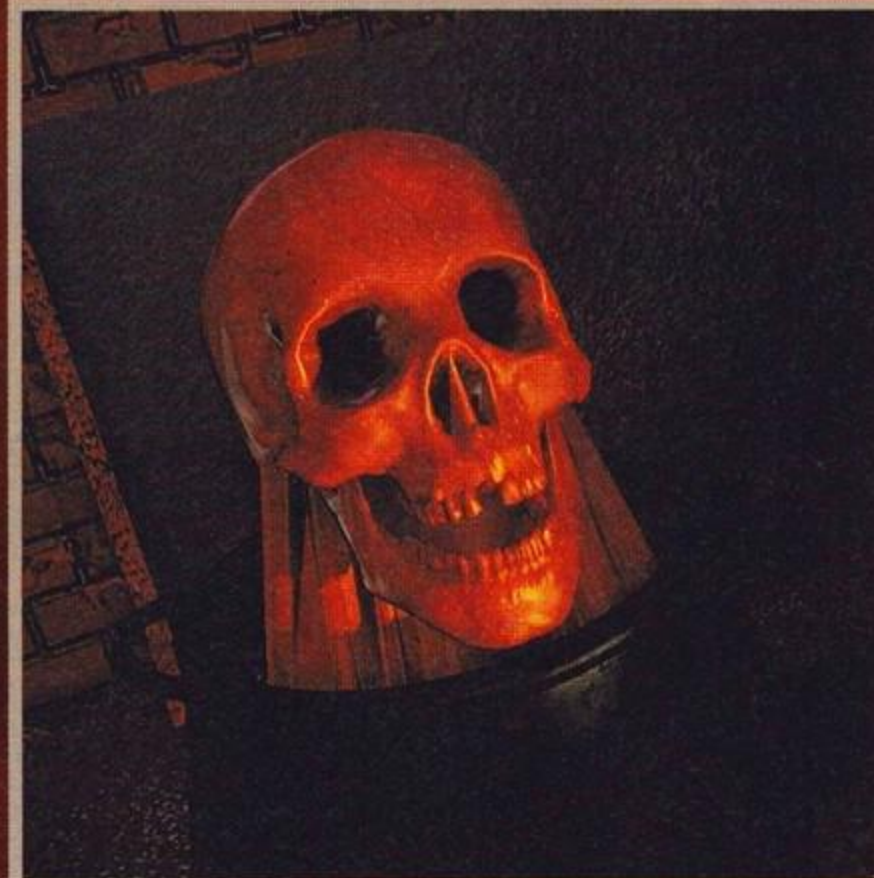
Il tempo passava e Henry cominciò ad accumulare un discreto gruzzoletto, con il quale costruì una casa imponente e di ottimo gusto. Nel frattempo però, tutti i bambini che giocavano con i prodotti della premiata ditta Stauf crepavano a causa di uno strano virus; non per niente il motto del folle arti-



Un particolare del bel visino di Stauf (almeno da quello che ho potuto capire...). È una vasca, siamo in un bagno e presumibilmente la roba nella vasca è una miscela di acqua, sangue e tessuti vecchia quasi settant'anni... Però c'è da dire che il taglio dei capelli è all'ultimo grido... Ah, ah, che fine umorista!

Non so voi, ma a me questi ragnetti ricordano qualcosa... E più precisamente la porta principale dell'atrio in The 7th Guest. Anche se gli aracnidi sono la metà esatta di quelli del primo episodio, questo puzzle è davvero ostico, dato che lo scopo è quello di spostare gli "ottipedi" bianchi sulle uova bianche e quelli marroni su quelle marroni... Facile? Provate a risolverlo (a mente) in solo sette mosse!

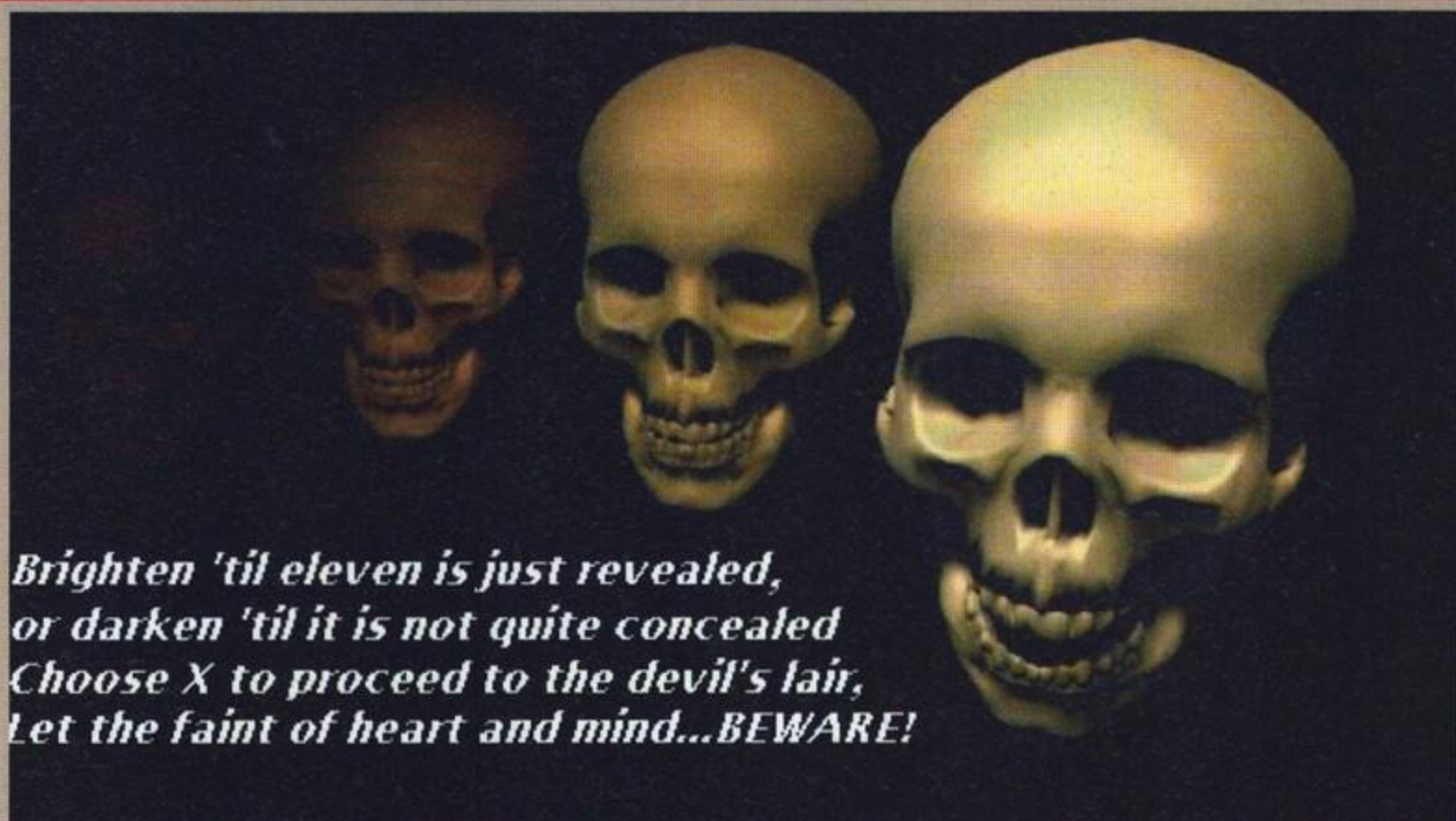
giano era proprio: "un giocattolo di Stauf è per sempre" (più o meno come la pubblicità dei diamanti...). Data la gravità della situazione, il nostro "eroe" fece la cosa più saggia e sparì dalla circolazione per diversi anni, barricandosi all'interno della propria magione e portando con sé un'infinità di segreti. Non si sentì più parlare di Henry Stauf fino al momento in cui invitò sei persone a trascorrere la notte nella sua dimora, adescandole con la promessa di soddisfare il più grande desiderio di ognuna. Nessuno degli ospiti venne visto nuovamente e con loro il padrone di casa; e nessuno sa esattamente cosa sia successo quella notte (a meno che non abbiate giocato a The 7th Guest!!!).



THE 11th HOUR



Ed ecco il famoso GameBook. Come potete notare, si tratta di un vero e proprio computer tascabile che praticamente funge da fax, videoregistratore, friggitrice e ferro da stiro. Insomma, il vero cuore del gioco. Nel particolare vediamo Robin che sta cercando disperatamente di comunicare con voi. Cliccando sul tasto Play si può assistere all'intero filmato. Colgo l'occasione per scusarmi per le poche immagini dei filmati e per le foto marchiate con il logo del gioco... Purtroppo The 11th Hour si è rivelato un gioco a prova di "grabber" e non c'è stato verso di farlo scendere a compromessi: la stragrande maggioranza delle foto che vedete in queste pagine sono state scattate con il cattura immagine interno del programma (basta premere F12), che però si rifiuta di bloccare animazioni e filmati. Per questo motivo in nessuna delle immagini è presente il mitico cursore scheletrico. Mi cospargo il capo di cenere...



*Brighten 'til eleven is just revealed,
or darken 'til it is not quite concealed
Choose X to proceed to the devil's lair,
Let the faint of heart and mind...BEWARE!*

Sono passati settant'anni da quella lunga nottata, siamo nel 1995 e Carl Denning Jr è un giornalista della trasmissione televisiva "Case Unsolved" ("Casi Non Risolti"). Robin Morales, la prosperosa e avvenente produttrice del programma, nonché amante di Denning, è scomparsa durante la ricerca di materiale sulle misteriose sparizioni e gli efferati omicidi avvenuti nella zona della cittadina di Harley. Volete che vi dica subito che dovrete vestire i panni di Carl Denning o desiderate aspettare che finisca di narrare l'antefatto? Rovino subito l'atmosfera, oppure faccio il bravo cronista e attendo? Mah, oggi mi sento particolarmente cattivo, perciò swappo subito il

Come inizio non c'è male! Una bella filastrocca macabra è proprio quello che ci vuole per calarsi nell'atmosfera... Ma secondo voi il Fante di cuori è debole di cuore? (Altro indovinello...)

tono della recensione...

Stavamo dicendo? Ah, siete affranti, distrutti, ecc... per Robin, quando a un bel punto suona il campanello: andate ad aprire la porta e vi trovate un bel pacchetto proveniente da Harley. In tutta fretta lo aprite e trovate all'interno una specie di "My Magic Diary" che riporta un messaggio di Robin, la quale è sicuramente prigioniera da qualche parte e invoca il



REVIEW



La foto della discordia... Devo ammettere che, in principio, ero convinto di dovere cercare il reggiseno di qualche avvenente e sprovveduta signorinella ospite di Stauf, dato che l'indovinello citava una fantomatica "redbreast" che, tradotto in maniera approssimativa potrebbe significare ehm... tetta rossa... (ringrazio qualcuno che ha abusato della mia "credulità" ... vero Ste?). Alla fine sono arrivato alla conclusione che "redbreast" significa pettirosso... Astuto, neh?

Apparizioni, sparizioni, apparizioni e sparizioni... Carl sta colloquiando allegramente con una donzella che sembra avere le sembianze più di un fantasma che di una persona reale...

vostro aiuto...

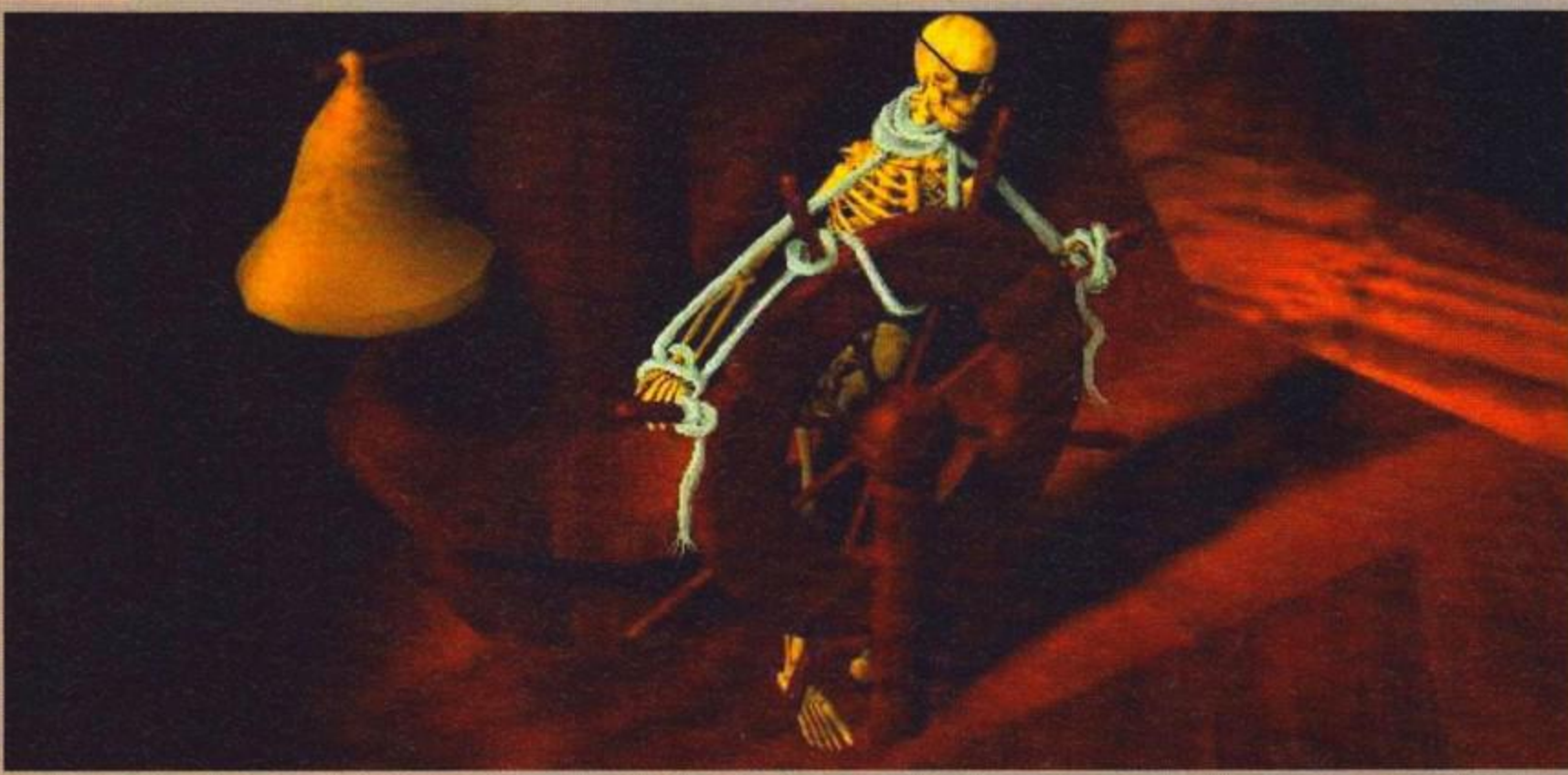
Non perdetevi un minuto di più e, nel cuore della notte, prendete la strada che porta sulle rive dell'Hudson per andare a fare una visitina alla magione abbandonata che una volta apparteneva a Henry Stauf. L'incubo sta per cominciare...

Sono passati un paio di anni abbondanti da quando fece la sua apparizione The 7th Guest, il primo titolo a uscire su ben due CD-ROM (e, ai tempi, il nostro scassatissimo DX33 aveva in dotazione uno splendido lettore CD a singola velocità!). A parte la grafica d'impareggiabile impatto, The 7th Guest fu un programma abbastanza controverso, data la sua struttu-

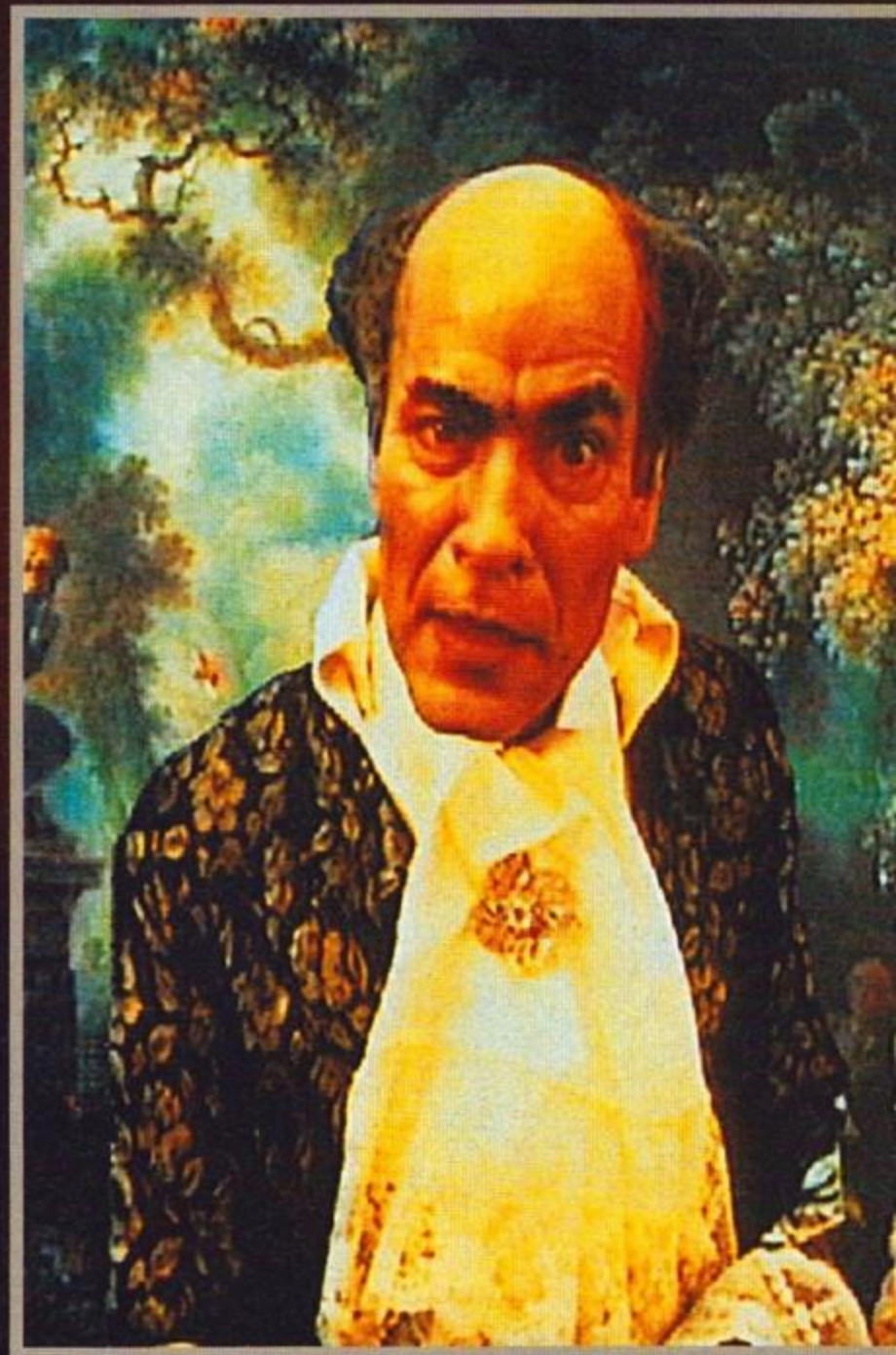
Non so chi sia questo tizio, ma la mia dolce consorte mi suggerisce che si tratti di Palinuro "il nocchiero della nave di Enea quando è partito da Troia per farsi questa bella gitarella in Italia..." Guardate come se la spassa e soprattutto quanta voglia avesse Palinuro di arrivare fra noi: l'hanno addirittura legato...



ra abbastanza schematica basata per lo più su rompicapi davvero micidiali. Una volta risolto uno di questi enigmi, si poteva assistere a dei filmati che illustravano, a seconda dei casi, efferati omicidi o indizi per risolvere il successivo puzzle. Malgrado tutto, The 7th Guest ebbe un enorme successo di vendite e i programmatori della Trilobyte sono ora convinti di bissare questo evento con il suo seguito.



Mio Dio, un cadavere! Non chiedetemi di chi sia il corpo steso nel lenzuolo sporco di succo di pomodoro...



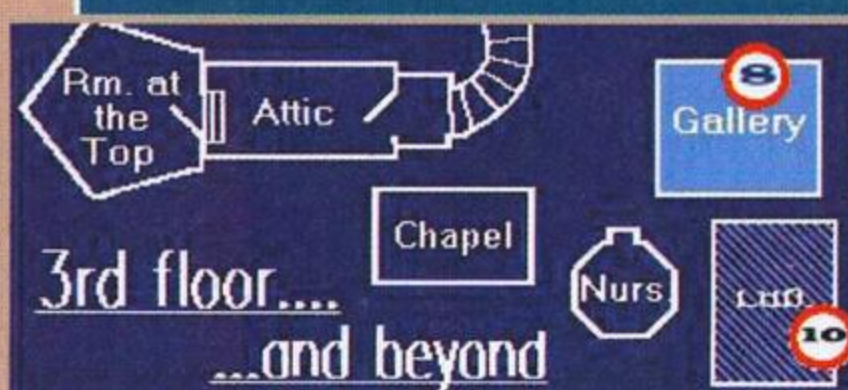
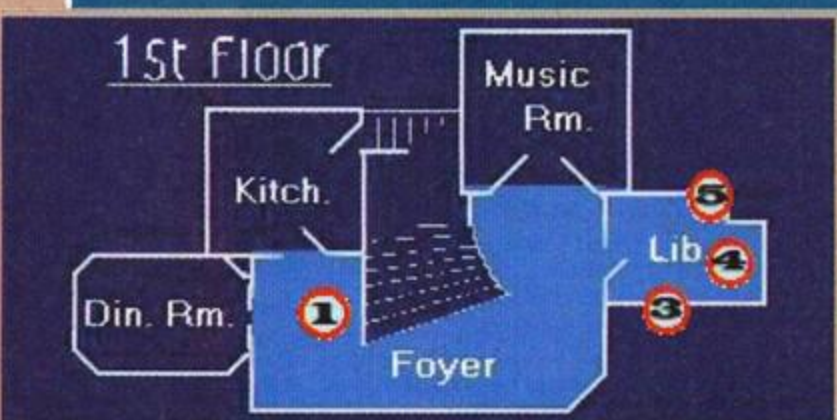
THE 11TH HOUR

La Stauf's Mansion vista dall'alto: notare lo splendido e ridente paesaggio circostante...



ALLORA, QUESTO PEZZO LO METTO QUI, QUEST'ALTRO QUA...

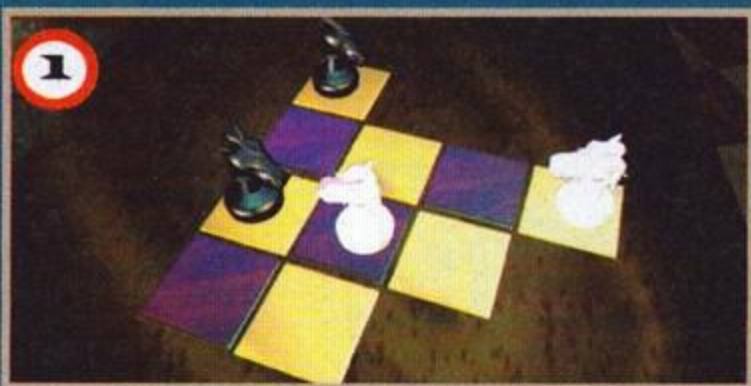
Pur essendo la tipica frase di un giocatore di The 7th Guest, per l'occasione è stata riadattata anche a 11Th Hour. Alcuni enigmi sono davvero micidiali, ma grazie al cielo è possibile consultare il GameBook per cercare di capire che cosa diavolo si debba fare per risolverli... In questo box troverete una piccola guida



introduttiva ai primi enigmi e la dislocazione di alcuni oggetti chiave. Hope you'll enjoy it!

I CAVALLI

Il primo ma osticissimo puzzle da risolvere si trova alla sinistra delle scale, a fianco del pendolo (che segna rigorosamente le 11!). Lo scopo di questo "giochino" è quello di sposta-



re i due cavalli neri al posto dei due cavalli bianchi... Facile, no? Peccato che la scacchiera non sia completa e che i cavalli non si possano muovere, nemmeno di passaggio, su delle caselle che non esistono! La suggeritrice del GameBook dice che si può risolvere in 40 mosse circa... Io l'ho risolto usando la Forza (= guidato da Max): dubito che qualcuno di voi ce la possa fare, a meno che non abbia un angelo custode con un sedere grande come una casa...

LA BOTTIGLIA D'ACQUA TONICA

L'anagramma di "Winter Coat" è palesemente Tonic Water e si riferisce alla bella bottiglietta che vedete in questa foto. Dopo avere risolto un paio di enigmi (in una successione che adesso non ricordo), dovrete cliccare su quest'oggetto: in cambio potrete assistere a un breve filmato...



LA CASSA

Ecco uno di quegli enigmi che sembrano impossibili da risolvere anche con una bella spiegazione. L'aiuto che vi viene fornito ("Dividere i tasti in due metà della stessa dimensione, tenendo presente che ognuna di queste deve contenere 81 centesimi") è senza dubbio sibillino... Pur non capendolo però, sono riuscito a risolverlo. Maestro.

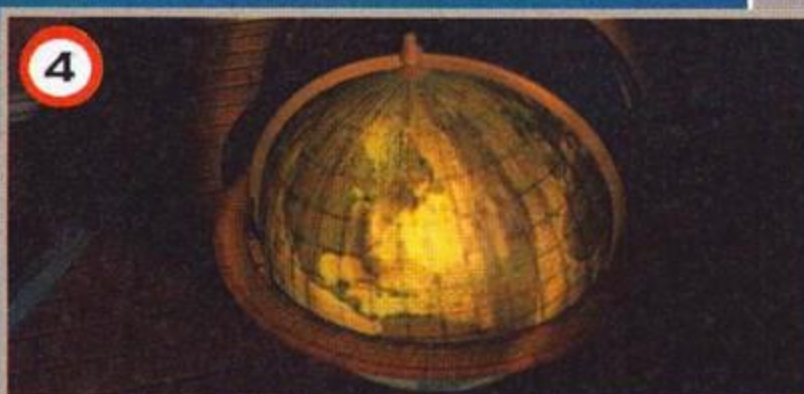


IL PASSAGGIO SEGRETO

Questo è il primo dei molteplici passaggi segreti che troverete lungo il vostro cammi-



no: conduce alla cappella, dalla quale è poi possibile accedere al laboratorio... Fatene buon uso (e non toccatelo troppo...)!



IL MAPPAMONDO

All'inizio dell'avventura saranno più gli oggetti da trovare che gli enigmi da risolvere. Il mappamondo è uno di questi, anche se l'indovinarlo che porta alla scoperta non è dei più semplici.

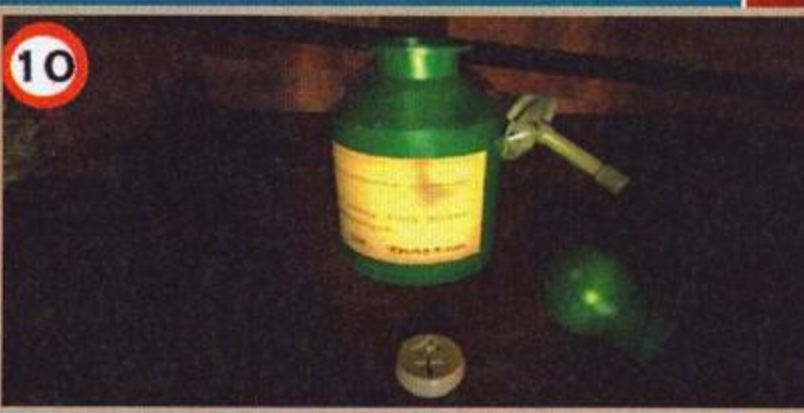
LA BOTTIGLIA

È un oggetto fondamentale per proseguire nell'esplorazione e visibile solo dopo avere risolto la prima parte dell'enigma "Rolling Rock, Bottle Cap" nella stanza di Brian Dutton... Indovinate un po' cosa bisogna fare adesso?

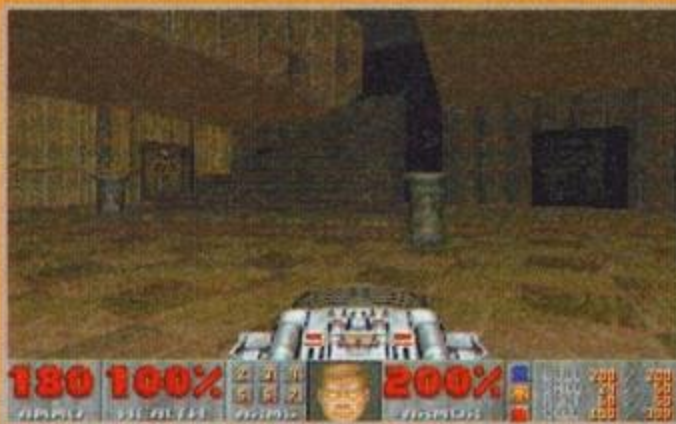


IL TAPPO

Bene bene bene... Ecco dove troverete la prima parte dell'indovinello "Rolling Rock, Bottle Cap". Rock è un anagramma di cork: provate a individuarlo in questa foto.



E SE STAUF GIOCASSE A DOOM?



L'ingresso della Stauf's Mansion in tutto il suo splendore... Come si può notare, la riproduzione dell'ambiente è, nei limiti del possibile, fedelissima!

deve fare è copiare il file per il gioco in questione (ormai un computer su due esistente al mondo ha installato Doom! Altro che Windows 95!!!) nella directory corrispondente, e lanciare il programma con l'apposita linea di comando (per esempio doom2 -file stauf2.wad) per avventurarsi nei corridoi della magione...

... non ci si dovrebbe meravigliare, viste le quantità industriali di sangue che scorrono sul video! Scherzi a parte, non ho la più pallida idea se Henry si diverta a sparare a cacodemoni o a imp, ma sono sicuro che l'ideatore di The 7th Guest e 11th Hour, Greame Devine, nei momenti di tempo libero si sia messo a giocare a Doom, Doom 2 e Heretic!

Come lo so? Beh, se si dà un'occhiata alla directory del CD 1 di 11th Hour, non può passare inosservata la dir WADS. Per chi ha giocato parecchio a "Doom e i suoi fratelli", questa estensione al plurale parla da sola, mentre per tutti gli altri sarebbe il caso di dire che i file .WAD sono quelli utilizzati dai prodotti id Software! Lo staff della Trilobyte ha ben pensato di deliziare gli acquirenti con qualcosa di veramente simpatico: "regalare" dei livelli aggiuntivi per Doom, Doom 2 e Heretic, ambientati nella simpatica casetta di Stauf! Tutto quello che si

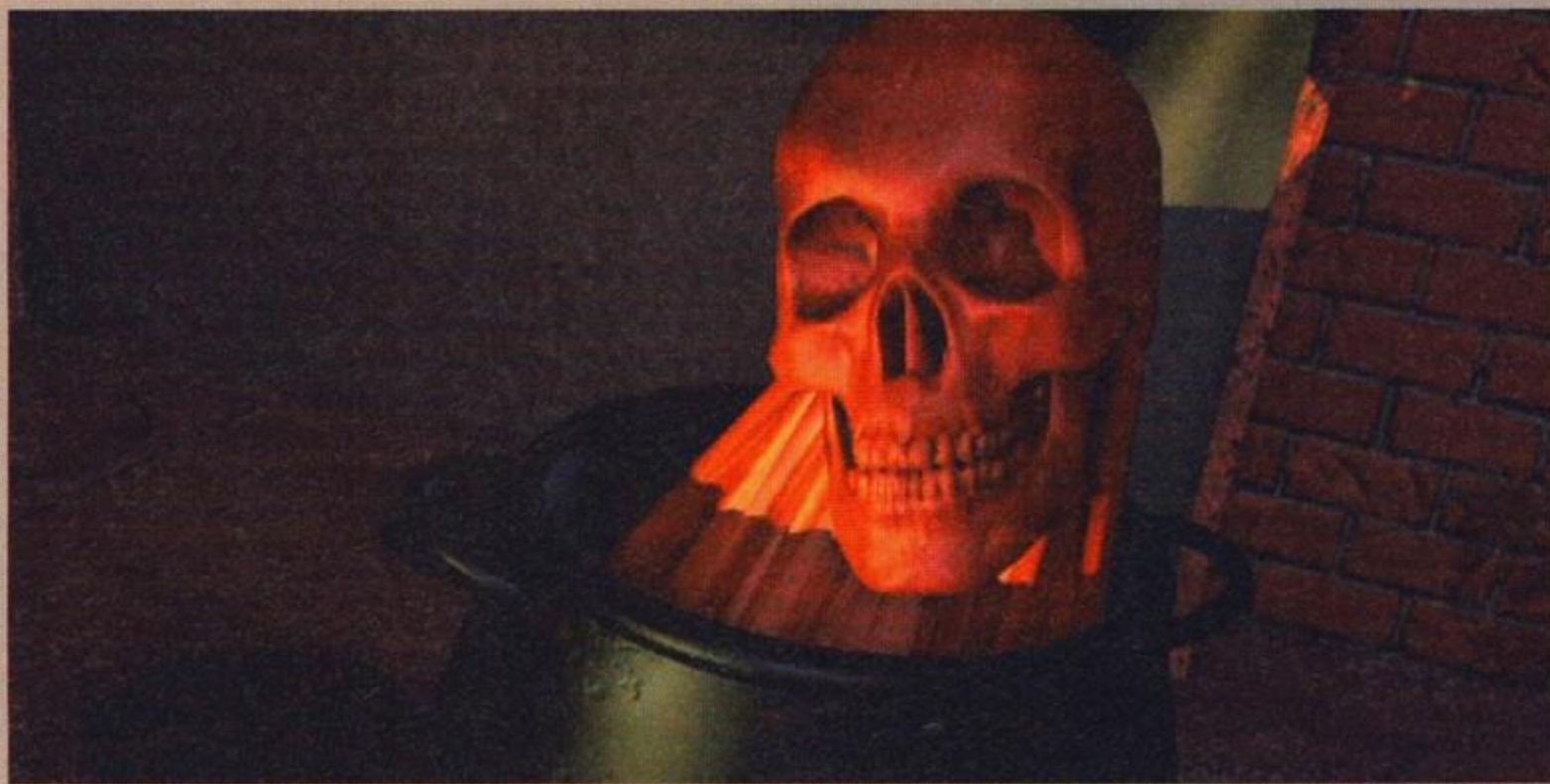


Un tenero incontro tra Robin e lo sceriffo di Harley. La produttrice ha già dimenticato il suo grande amore Carl? Mah, chi vivrà spettegherà!

rotanti (sembra una arma dei Power Rangers) e per gli enigmi è stato mantenuto immutato il teschietto con il cervello che pulsa: una vera leggenda!

A cambiare abbastanza radicalmente è invece l'azione vera e propria: alla risoluzione degli immancabili enigmi, sono state affiancate delle sessioni in cui bisogna decifrare degli anagrammi che portano alla scoperta di un determinato oggetto mentre ogni tanto si assisterà a dei filmati che cercheranno di narrare gli eventi fino a poco prima del vostro arrivo ad Harley.

Vediamo un po' cosa bolle in pentola... Ah, una bella zuppa di testa! Che prelibatezza! A un piatto così manca solo la parola...



Sostanzialmente l'interfaccia di gioco non è cambiata: per muoversi tra le varie stanze ritroviamo il beneamato puntatore a forma di mano scheletrica, il quale indica tutti i movimenti possibili effettuabili in una particolare locazione. Gli oggetti ispezionabili sono ancora una volta evidenziati dai bulbi oculari

Un particolare dei tanti cunicoli dei passaggi segreti che vi toccherà attraversare. Signori, levatevi il cappello davanti a tanta maestria sfoggiata nell'elaborazione e nel rendering di questa locazione! Spettacolo!



Per tenere tutto sotto controllo avrete a disposizione il già citato GameBook ("My Magic Diary"), dal quale potrete rivedere i filmati, chiedere aiuti su enigmi o puzzle, salvare e caricare una partita oppure consultare le mappe di casa Stauf. Ne volete sapere di più? Beh, allora continuate a leggere...
BYEZ!

Andrea "MAO" Della Calce

H A R D W A R E

Per avventurarsi nella casa di Stauf, vi occorre come minimo un 486 DX2 equipaggiato con 8 MB di RAM, una scheda video SVGA (meglio se espansa a 2 MB), un CD-ROM 2x e una manciata di MB di spazio su HD.

Una scheda video veloce è vivamente consigliata. Il gioco è stato testato su un DX2 66 con 12 MB di RAM e una scheda Tseng ET4000 W32p con 2 Mb di RAM, comportandosi che era una meraviglia. Ancora meglio poi su Pentium...

REVIEW

PC+CDROM

11th Hour appartiene a quella categoria di giochi difficilmente classificabile, per la quale è necessa-

rio coniare di volta in volta dei metri di valutazione diversi. Siamo sempre al solito punto: cercare di giudicare un'opera che si propone senza pudore come un film interattivo. Il guaio è che non è ancora stato dettato un vero e proprio standard, almeno secondo il mio modo di vedere, e ogni qualvolta mi capita di recensire o giocare un videogame che si candida con una descrizione così minimalista quanto altisonante, mi trovo di fronte a un approccio sempre nuovo. The 7th Guest è stato il primo esperimento in questo senso, e per quanto sia stato al centro di una controversia durata parecchi anni, è riuscito in qualche modo a gettare le basi per il futuro. Insomma, il vero film interattivo è ancora ben lungi dall'essere realizzato: con Phantasmagoria si è fatto un grande passo avanti, anche se in maniera del tutto differente dai precedenti tentativi. The 11th Hour è un modo ancora diverso di affrontare questo tema, sebbene a prima vista possa sembrare in tutto e per tutto simile a The 7th Guest. Giocandolo, però, si percepisce la netta sensazione che qualcosa è cambiato, dato che si è completamente assorbiti dall'atmosfera e si ha la voglia di scoprire "cosa ci sia dopo". In genere i filmati, che sono il punto di forza dell'intera produzione, hanno una dislocazione random all'interno dell'avventura: non è detto che per ogni enigma risolto infatti, si debba per forza di cose assistere a un intermezzo video e questo incrementa per forza di cose il fattore "assorbimento", un parametro che dovrebbe essere attentamente considerato con riferimento a un prodotto di questo tipo. La cosa che affascina in The 11th Hour è la costruzione narrativa (mi perdoneranno i puristi della lingua e gli amanti di cinema e letteratura, ma per quanto mi renda conto che possa essere blasfemo applicare una terminologia del genere a un videogioco, non ho saputo trovare aggettivi diversi, sintomo che comunque ci troviamo dinanzi a qualcosa di innovativo!): la trama non si foggia sulla bella rapita e il suo Romeo, ma si articola attraverso un sottobosco di personaggi che sembrano saltare fuori qua e là all'improvviso, senza una nessuna apparente connessione logica - almeno inizialmente. Solo con l'evolversi degli eventi, ovvero il successo in particolari enigmi e il recupero di determinati oggetti, capirete chi sono tutte queste persone: il rapporto che esiste tra Chuck e Marie, perché la cameriera del ristorante di Harley ha una mano monca e così via... Chi non ha apprezzato The 7th Guest, sicuramente sarà reticente di fronte a questa nuova produzione di Devine, Landeros e compagnia bella, dato che tutto sommato la struttura portante del primo episodio è stata mantenuta inalterata e qualcuno potrebbe non sopportare l'idea di doversi trovare a spremere le meningi su un particolare puzzle, anche se bisogna dire che è sempre a portata di mano il GameBook per tirarsi fuori dai guai (anche se usarlo troppo vuol dire perdersi un sacco di atmosfera...).

Non c'è niente di casuale in 11th Hour, ogni cosa è al suo posto: grafica, sonoro, tutto è sincronizzato per creare il massimo della tensione nel giocatore, per mantenere un livello di emotività elevato, per quanto si possa essere tesi mentre si risolvono dei puzzle.

Degna di nota, ma solo per i fanatici come me, la presenza di numerosi gadget: oltre ai già citati Wads, nella root del primo CD troviamo anche due directory contenenti alcune immagini (che tra l'altro trovate pubblicate in queste pagine) e dei file Wave, per personalizzare a vostro piacimento Windows (sul mio persevera da diversi giorni la frase "You don't have to be crazy to play here, but it helps!"). Se considerate poi che oltre a questo c'è un bello screen saver, la possibilità di catturare foto mentre si gioca e dare un'occhiata a come è stato realizzato The 11th Hour (i retroscena, la spiegazione tecnica di alcune prodezze grafiche e così via...), ci si rende conto di quale precisione e minuziosità sia stata impiegata per confezionare questo gioco, pardon, film interattivo... Bon, io la mia l'ho detta, poi fate voi... E ora aspettiamo Clandestiny...

PRESENTAZIONE



GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ



LONGEVITÀ



92

GLOBALE

Le trovate tutti i mesi in Edicola!



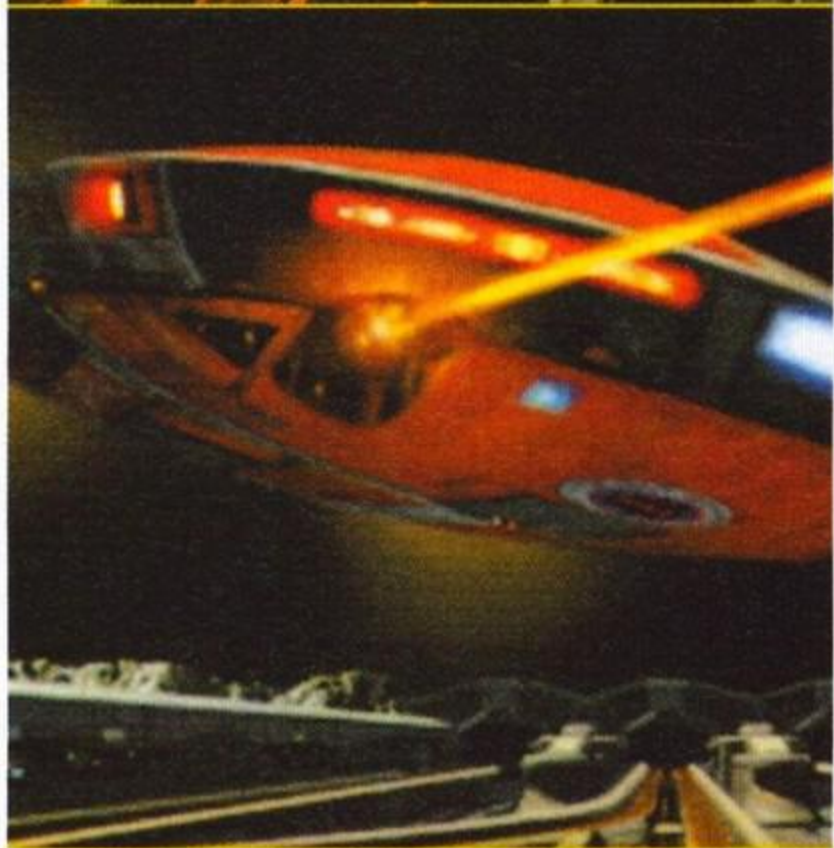
CD MAGAZINE

MP
MacPower
INTERACTIVE

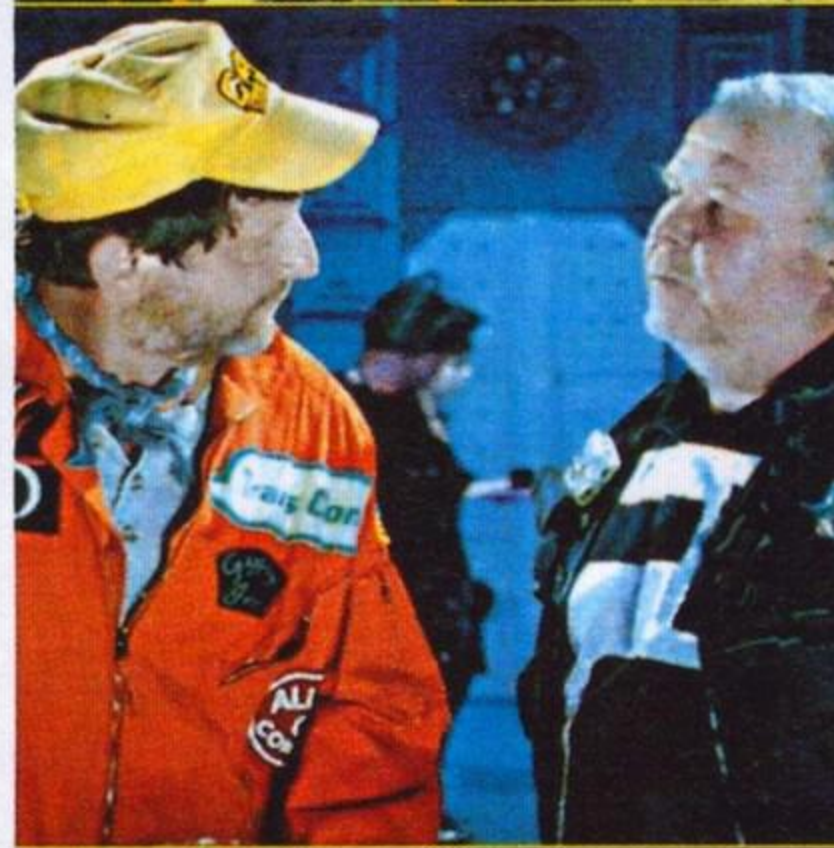
THE
GAMES
machine

PC ACTION





**VIAGGIA
FINO AL
PUNTO
ESTREMO
DELLA
GALASSIA,
SFUGGI
LA POLIZIA,
DISTRUGGI
DUE
ASTRONAVI,
SCHIVA
NEC
BEATTY, E
TORNA
ALLA TUA
SCRIVANIA
PER LE 9.00.**



LOADSTAR

IL GIOCO D'AZIONE PER IL GUERRIERO DELLA
STRADA CHE E' IN OGNUNO DI NOI.

Distribuito da

BMG
INTERACTIVE

Software&co

Software & Co. SRL Via Mazzini, 12
21020 Casciago VA
Tel. (0332)223.305 / Fax (0332)223.828

STRENNNA NATALIZIA

**Strepitosa
novità
TATUAGGI**

550
disegni
**ORIGINALI
A COLORI**

JERRY MAGNI

SEGNi di PELLE

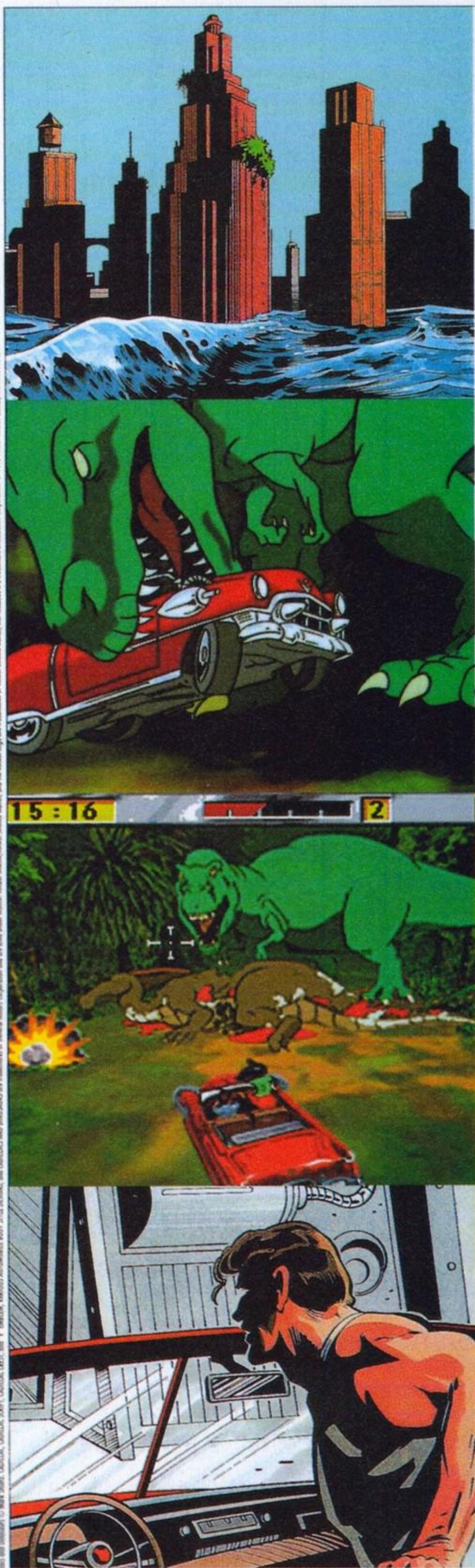


550
**DISEGNI
ORIGINALI
PER TATUAGGI**

XENIA
EDIZIONI

IN TUTTE LE EDICOLE E LIBRERIE A SOLE LIRE 19.900

L'EFFETTO SERRA AL CONFRONTO E' UN GIORNO DI SOLE SPLENLENDE.



IL GIOCO D'AZIONE CHE DA'
UN SIGNIFICATO NUOVO A
"LA SOPRAVVIVENZA DEL PIU' FORTE".

BMG
INTERACTIVE
Distribuito da

Software & Co.
Software & Co. SRL Via Mazzini, 12
21020 Casciago VA
Tel. (0332)223.305 / Fax (0332)223.828



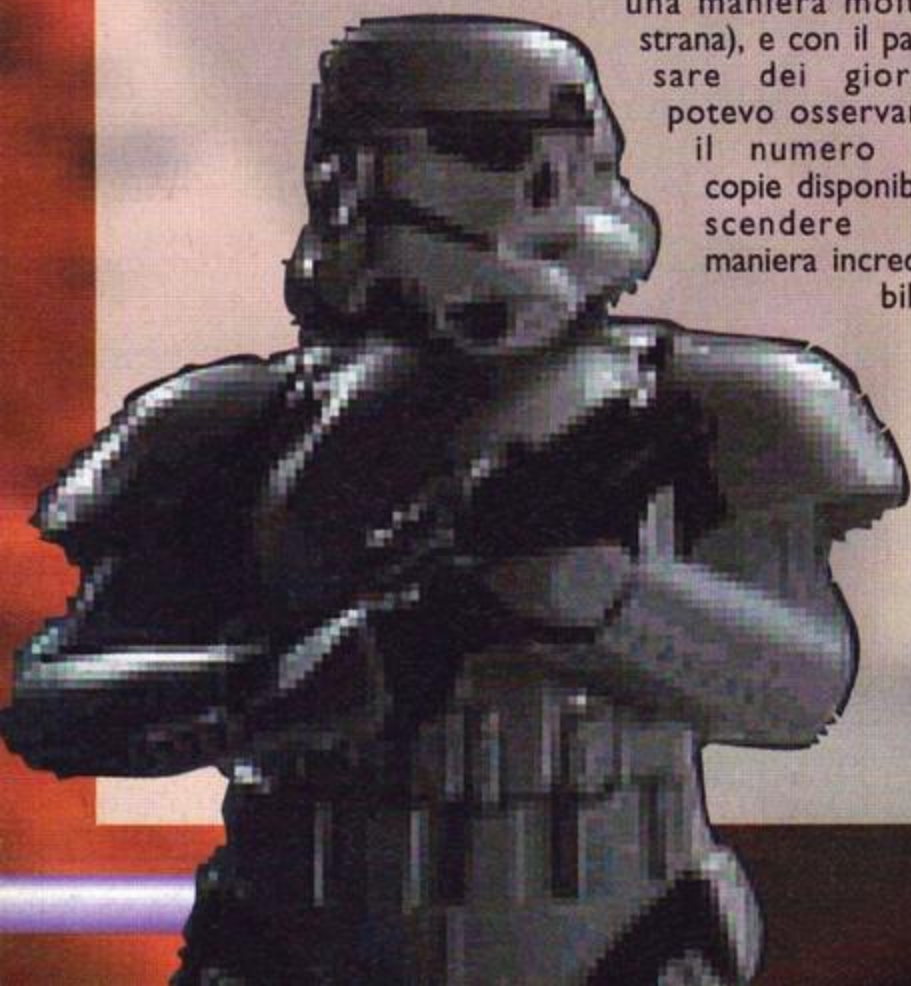
STAR WARS. REBEL ASSAULT II

Risolto ancora una volta l'angosciante quesito di "cosa scrivere nel cappello della recensione di un videogioco di Guerre Stellari" (dovrebbe far parte dell'esame da giornalista), direi di buttarci subito nel vivo della recensione. Dunque, ricordate Rebel Assault, il titol-



Una bella inquadratura del vostro X-Wing che sta per infilarsi coraggiosamente in mezzo agli asteroidi, con una serie di scene che ricordano molto da vicino l'Impero Colpisce Ancora. La qualità dei filmati, come potete vedere, è enormemente migliorata rispetto al primo episodio. Peccato che le foto siano della versione in bassa risoluzione (problemi tecnici a non finire) e che non rendano bene l'idea.

lo che ha veramente lanciato alla grande il CD Rom? Ricordo che appena uscito i più grandi negozi di Milano avevano acquistato una marea di copie e le avevano esposte nelle modalità più strane. Uno in particolare le aveva messe tutte in pila (non che sia una maniera molto strana), e con il passare dei giorni potevo osservare il numero di copie disponibili scendere in maniera incredibile:



Poco prima di affrontare la sezione d'allenamento con i caccia TIE, potrete assistere a questa scena. La prima volta che mi è capitato di vederla sono saltato a pigliare il pulsante del mouse come un pazzo - credevo di dover fare fuori i due caccia imperiali (non sono molto attento).

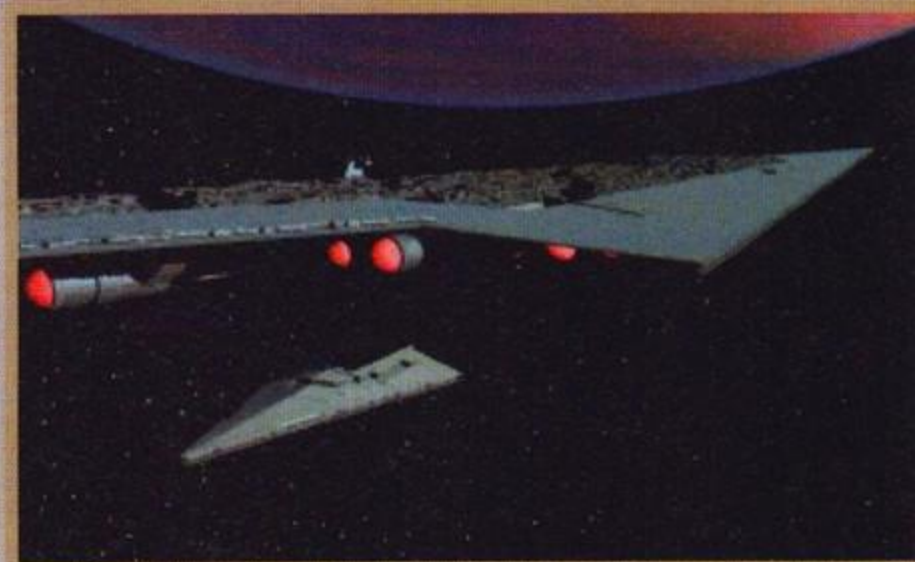
la pila era stata dimezzata nel giro di un paio di giorni, ed era sparita completamente nell'arco di una settimana. Non seguivo da vicino le vendite dei videogiochi, ma penso che una cosa del genere non accada tutti i giorni. Con somma gioia dei negozianti (che ci faranno comunque i soldi indipendentemente dalla qualità del gioco), la LucasArts ha rilasciato, giusto giusto nel periodo natalizio, il secondo capitolo della serie: stiamo parlando di Rebel Assault 2 - The Hidden Empire, anche se probabilmente l'avete già capito dal titolo della recensione. Direi di saltare a piè pari trama e tutto quanto: ora mai sappiamo tutti vita, morte & miracoli dei personaggi ideati da George Lucas, quindi perché dilungarci? Sappiate solo che questa volta c'è da scovare dei caccia dotati di tecnologia Stealth, anche se la vicenda, come nel primo episodio, è semplicemente un pretesto per portarvi attraverso quindici sezioni arcade molto simili a dei lasergame. In ognuna di queste sezioni il giocatore ha un limitato controllo delle proprie azioni: in alcune dovrà semplicemente sparare a dei bersagli fissi o in movimento utilizzando un mirino (più o meno come una specie di Operation Wolf) mentre il computer provvede a muovere in giro la telecamera; in altre dovrete giocare a guardie e ladri sparando a delle guardie imperiali (che però sono i ladri), muovendo un mirino e nascondendovi di tanto in tanto dietro ad alcuni ripari. Le sezioni più difficili in assoluto sono quelle dove dovrete manovrare un veicolo muovendovi su di un filmato (un canyon che scorre, una serie di tunnel, una foresta...). In questo caso la vostra principale preoccupazione sarà quella di evitare le collisioni combattendo nel frattempo con l'inerzia simulata e con il vostro mezzo che

Approccio alternativo al tipico cappello di un gioco Lucasarts: "Ehi, ma questo gioco è una Forza!"



Lo Stormtrooper più ottimista del mondo: vuole fermare una nave spaziale grossa come una casa con un semplice "Tu, fermati". Subito, come no. Ma non li ha visti i film?

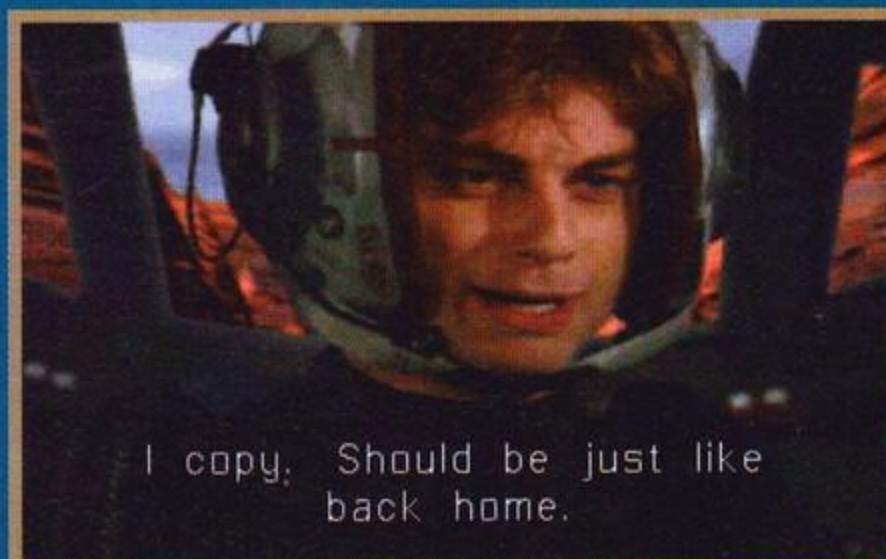
Il Terror a confronto di un "normale" Star Destroyer. La taglia di "quel giocattolino" è davvero imponente - chissà se per andare in bagno i membri dell'equipaggio devono correre o hanno a disposizione dei mezzi di trasporto?



cerca generalmente di muoversi nelle direzioni sbagliate. L'ultimo tipo di sezione è di genere misto, ovvero dovrete colpire dei bersagli evitando deter-

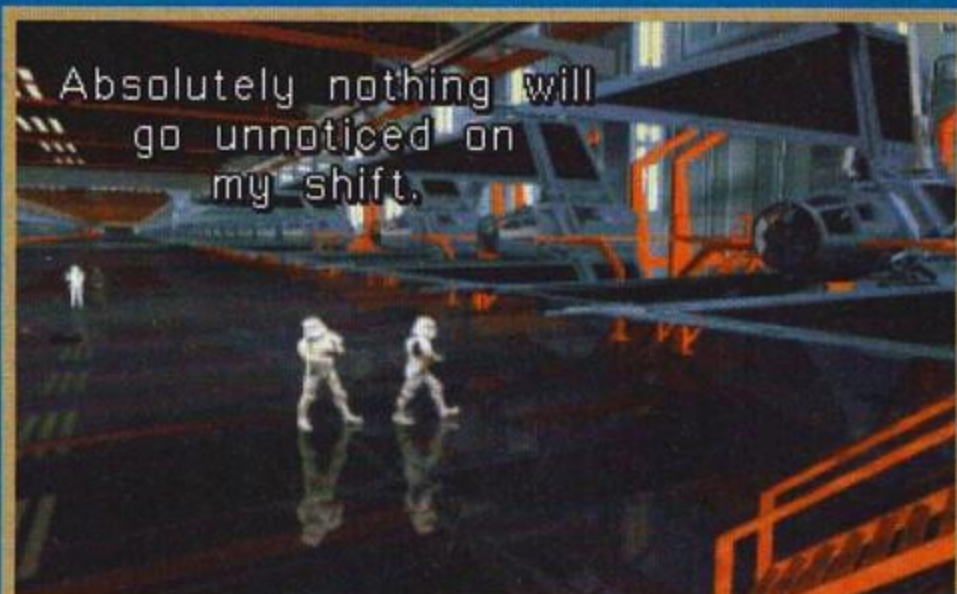
FABIO SIMONETTI LAVORA PER LA LUCASARTS!

Ecco a voi la prova definitiva che Fabio Simonetti (o FBS), il redattore più stordito della storia, lavora anche per la LucasArts. Sua infatti è la faccia di Rookie One, il protagonista del gioco. Qui lo vediamo in una delle sue espressioni più intense e riuscite...



MA CHE GRAN SAGOMA, CHE BEL TIPINO...

REVIEW



Absolutely nothing will go unnoticed on my shift.



Hey, where's that one going?

Sei un grande mattacchione pure tu. Sparse per i filmati del gioco ci sono alcune gag nonché qualche citazione relativa ai vari film (ed è inevitabile). Queste due foto documentano la "scenetta" che più ci ha colpito: un severo ufficiale si avvicina a uno stormtrooper e lo minaccia di sbatterlo chissà in quale galera se combina ancora un altro guaio (ci piacerebbe conoscere le passate vicissitudini del superfantaccino in questione, ma gli autori non si sbottonano). La risposta del soldato è quella che potete leggere, una cosa tipo "non c'è problema, finché sono qui io...". Cinque secondi dopo i due protagonisti rubano un caccia TIE sotto il loro naso e fanno un gran macello.

minate parti di fondale, simulando così i vari raid ai quali abbiamo potuto assistere in film tipo Il Ritorno dello Jedi.

Tutto sommato, Rebel Assault 2 ha una struttura abbastanza semplice e fa dei filmati il suo vero punto di forza: i due CD che contengono il gioco, infatti, sono zeppi di sequenze sonorizzate degne di una sala cinematografica, grazie a ricostruzioni accurate di costumi, fondali ed equipaggiamento, nonché grazie

Una simpatica citazione con piccola gag inserita: il protagonista dice a Marleene "non sei troppo bassa per far parte delle truppe d'assalto?", lei però risponde con un secco "taci".



Aren't you a little short for a Stormtrooper?

Quella gigantesca "cosa" è l'installazione che produce i TIE Stealth: per darvi un'idea minima della taglia, sappiate che quei "triangolini" appesi sono degli Star Destroyer. Alla faccia del "comodo e maneggevole"...

Il temibile Super Star Destroyer appare dal nulla in una sequenza davvero spettacolare: chissà che effetto farebbe su uno schermo cinematografico...



Copy that, control. Epsilon out.



Complimenti: la frase sbagliata al momento sbagliato (e soprattutto detta alla persona sbagliata). Quest'uomo è un genio.

ad alcuni effetti speciali veramente impressionanti.

A corredo del gioco vero e proprio troviamo diverse opzioni che permettono di elaborare in ogni suo dettaglio il livello di difficoltà: in questo modo possiamo mettere le mani su ogni singola variabile riguardante il

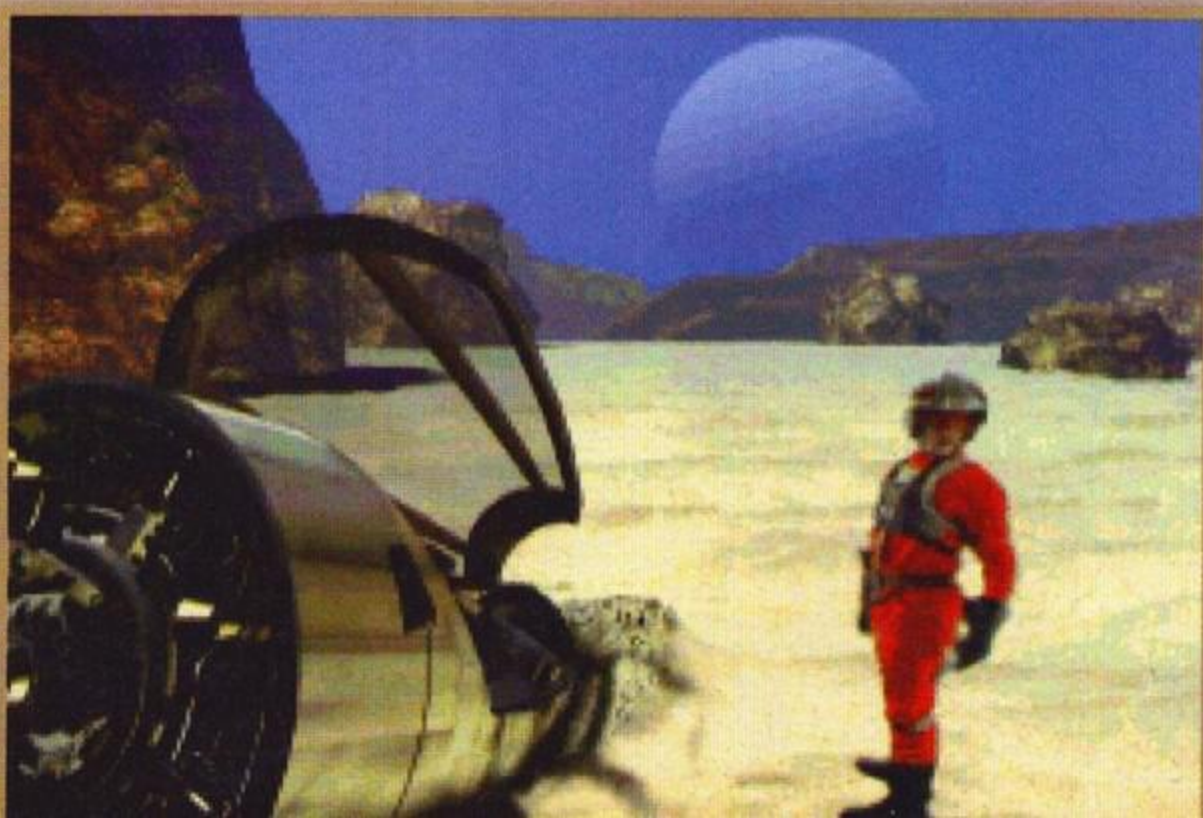
programma - quanto sono precisi i nemici quando sparano? Quanti punti riceviamo per ogni caccia abbattuto? Quanti anni ci mette il nostro laser ad arrivare a destinazione?

Non rimane molto altro da dire: i filmati possono girare sia in bassa sia in alta risoluzione (davvero spettacolare), la posizione di gioco viene salvata automaticamente, e viene comunque fornita una password al completamento di ogni quadro... Insomma, anche il manuale la dice lunga sulla complessità del gioco: la metà delle 28 pagine disponibili sono occupate dalla risoluzione dei possibili problemi di natura tecnica che potrebbero sorgere, l'altra metà vi spiega l'editor di difficoltà - in effetti, è tutto quello che vi serve per godervi lo spettacolo.

MA

Qualcuno lo doveva pur dire, no? Anche se è stato un pesce a farlo, fa sempre il suo effetto.

"Uhm, chissà dove posso trovare un telefono e chiamare il carro attrezzi".



STAR WARS REBEL ASSAULT II™

CAPITOLO 1 THE DREIGHTON TRIANGLE

State girovagando per lo spazio a bordo del vostro B-Wing quando improvvisamente alcuni caccia TIE vi si buttano addosso. Che fare? Nella prima sezione di Rebel Assault 2 dovreste semplicemente preoccuparvi di spostare il mirino e sfioracchiare i caccia davvero poco agguerriti: più che altro una fase di riscaldamento, anche se la prima volta che la affronterete sarà facile rimanere disorientati. Ma da dove arriveranno questi TIE?



CAPITOLO 2 THE CORELLIA STAR

Dopo esser precipitati con il vostro B-Wing sul pianeta in seguito allo sfortunato scontro con i caccia TIE, siete riusciti a penetrare nella base imperiale dove è nascosta la Corellia Star, nave molto simile al famoso Millennium Falcon. Evitando il fuoco nemico dovreste farvi strada per i corridoi dell'installazione, eliminando mano a mano tutti gli Stormtrooper che troverete. In questa sezione (divisa in tre parti) potrete nascondervi dietro pareti e protezioni varie e uscire fuori all'improvviso sparando sulle guardie, un po' come si vede fare nei film.



CAPITOLO 6 THE MINING FACILITY

A metà del vostro viaggio a bordo dell'X-Wing, incontrerete una massiccia stazione spaziale dall'aspetto piuttosto inconsueto e dalla taglia ben poco rassicurante, visto che si tratta di un disco all'interno del quale si trova un planetoido non esattamente contenuto. Si tratta di un'installazione mineraria, che dovreste disintegrare infiltrandovi assieme al vostro gruppetto. Tutto quello che dovreste fare sarà evitare le varie collisioni seguendo le solite frecce, distruggere i generatori di scudi che proteggono il secondo livello dell'installazione e farvi strada all'interno dell'enorme cavità qui raffigurata al termine della quale si trova il solito reattore da far saltare. Scenografico, non c'è che dire.



CAPITOLO 7 TIE TRAINING

Il piano poco a poco prende corpo: i vostri superiori decidono di farvi infiltrare a bordo del Super Star Destroyer e di rubare un modello di TIE Stealth. Per fare ciò vi servirà imparare una o due cosette, nella fattispecie come far volare una di quelle baracche. In questa sezione verrete affidati alle cure di un pilota dell'Alleanza Ribelle che vi insegnerà tutti i trucchi del mestiere. Ciò che dovreste fare sarà guidare il vostro TIE, ovviamente privo di scudi e quindi fragilissimo, per le anguste pareti di un canyon davvero pericoloso. Se riuscirete a passare questa sezione, avrete risolto uno dei quadri a nostro avviso maggiormente difficili.



CAPITOLO 8 FLIGHT TO IMDAAR

Come fanno i Ribelli a spostarsi da un punto all'altro dello spazio senza annoiarsi? Semplice, si mettono d'accordo con i TIE imperiali e si incontrano per darsene di santa ragione. Nel vostro viaggio verso Imdaar, dove vi dovreste infiltrare su uno shuttle Imperiale, avrete a che fare con degli agguerriti TIE che metteranno a dura prova i laser e gli scudi del vostro fido Y-Wing. L'ennesima sezione di tiro a segno, comunque.



CAPITOLO 11 ABOARD THE TERROR

Una volta raggiunto il Super Star Destroyer Terror, la nave a bordo della quale si trova il solito Darth Vader, dovreste travestirvi da Stormtrooper e cercare di passare inosservati. Sfortunatamente, gli Imperiali hanno un sesto senso per queste cose, e vi sgameranno praticamente subito. A questo punto vi aspetta una sezione identica alla seconda, solo che sarete vestiti da guardia imperiale e che a un certo punto dovreste far crollare un ponte (in una scena abbastanza spettacolare) per poter proseguire.



CAPITOLO 12 THE SEWER

Sempre a bordo del Terror, ma questa volta in una disperata ricerca di una via di fuga: vi trovate praticamente nelle fogne e avete attivato l'infravisione fornita con il vostro casco. In questa sezione (differente da tutte le altre) dovreste eliminare tutte le guardie imperiali tentando di ignorare i geroglifici che si alternano allegramente per lo schermo in maniera incomprensibile. Il fucile sembra proprio quello di Dark Forces...



CAPITOLO 13 ESCAPING THE STAR DESTROYER

Una volta messe le mani sul TIE invisibile (che per il momento non lo è affatto), dovreste riuscire a scappare e contemporaneamente distruggere il temibile Terror. In questa concitata sezione dovreste attraversare le varie parti del vastissimo Super Star Destroyer, evitando i vari TIE che si aggirano, colpendo tutto quello che si può colpire e raggiungendo infine il generatore totale-globale, ovviamente protetto da un gran numero di scudi e ovviamente piazzato in una cavità gigantesca (così imparano: se cercassero di fare cose meno sensazionali probabilmente gli Imperiali avrebbero molte meno navi a pezzi di quante non se ne ritrovino).



REVIEW

CAPITOLO 3 MINING TUNNELS

Recuperata la Corellia Star, dovreste fuggire dalla base, ma ovviamente non uscendo dall'hangar: troppo facile. Gli imperiali si accorgeranno immediatamente della vostra presenza, costringendovi quindi a infilarvi nei tunnel della base e a raggiungere l'uscita che si trova a qualche chilometro dalla vostra posizione iniziale. Questo quadro è diviso in due sezioni: nella prima (quella della foto) dovreste "solamente" controllare la Corellia Star evitando i numerosi ostacoli, nella seconda invece dovreste centrare tutti i bersagli usando un mirino e evitando di tanto in tanto le collisioni con il fondale spostandovi nelle direzioni che vi verranno consigliate.



DAMAGE PILOTS SCORE 0003224

CAPITOLO 4 THE ASTEROID FIELD

Risolta la faccenda della Corellia, scoprirete che l'Impero sta costruendo dei caccia TIE dotati di apparecchiature Stealth che li possono rendere virtualmente invisibili. A questo punto verrete spediti nello spazio profondo, a bordo di un simpatico X-Wing. In questa sezione dovreste colpire le poche mine che vi si pareranno davanti e soprattutto evitare i giganteschi asteroidi che sfrecciano intorno a voi. Simile alla sezione precedente, ma con meno bersagli da centrare.



DAMAGE PILOTS SCORE 0004786

CAPITOLO 5 INTERCEPTOR ATTACK

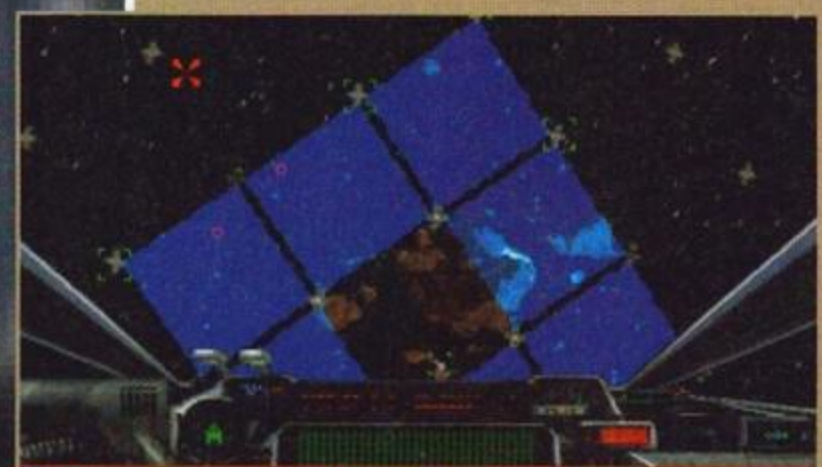
Ah-ah! Superati gli asteroidi, vi attende una brutta sorpresa: gli imperiali, come sempre, sono sulle vostre tracce e hanno deciso di farvelo sapere. In questa sezione verrete assaliti da un numero considerevole di TIE Interceptor, che dovreste far fuori utilizzando il non indifferente armamento del vostro X-Wing. In pratica si tratta di una "replica" della prima scena, solo un po' più difficile.



DAMAGE PILOTS SCORE 0007478

CAPITOLO 9 THE MINE FIELD

Le cose si complicano: avete presente il quarto livello? In questo avrete altrettanti asteroidi da evitare, più qualche chilo di bersagli da colpire per evitare di finire contro le barriere erette dagli imperiali. Nella foto, siamo riusciti a colpire quattro generatori adiacenti aprendoci un minuscolo ma comodo varco attraverso il quale passare, per un pelo!



DAMAGE PILOTS SCORE 0022690

CAPITOLO 10 SPEEDER BIKES

In assoluto il quadro più difficile: raggiunto Imdaar vi incontrerete con Ru Marleene, proveniente (si fa per dire) dal primo Rebel Assault. Con lei dovreste raggiungere l'installazione Imperiale del pianeta, e per fare ciò dovreste attraversare un'insidiosissima palude a bordo delle più che pericolose Speeder Bikes (quelle viste ne Il Ritorno dello Jedi). Evitare alberi e nemici vari non sarà facile, soprattutto contando che dovreste guidare e sparare contemporaneamente.



DAMAGE PILOTS SCORE 0025991

CAPITOLO 14 TIE ATTACK

Far esplodere una nave spaziale lunga più di dodici chilometri non è esattamente la maniera migliore di fare amicizia con gli imperiali: ve ne accorgete in questo livello, il penultimo, nel quale verrete attaccati in maniera furiosa da un nutrito gruppo di TIE Stealth che appaiono e scompaiono in maniera poco divertente. Centrarli tutti è praticamente un must, anche perché manca pochissimo all'ultimo livello...



DAMAGE PILOTS SCORE 0051508

CAPITOLO 15 IMDAAR ALPHA

L'ultimo sforzo: una volta esploso il Terror, apparirà l'installazione al quale era attraccato: un gigantesco mostro metallico che avvolge un satellite decisamente gigantesco. La vostra compagna in un attacco di esaltazione deciderà di farlo saltare (alè, come se non bastasse aver tirato giù uno Star Destroyer), e quindi vi dovreste infiltrare più o meno come si fa con la Morte Nera nel Ritorno dello Jedi e spaccare tutto quello che trovate. C'è bisogno di dirlo? Il pezzo finale si svolge all'interno di una cavità incredibilmente vasta, e vi basterà colpire il punto esatto per provocare la solita esplosione apocalittica. Buon divertimento...



DAMAGE PILOTS SCORE 0058844

PC+CDROM

Rebel Assault 2 è, bene o male, tutto quello che ci si poteva aspettare. Innanzitutto, è essenzialmente la stessa cosa

del suo predecessore, e cioè una serie di simil-laser-game basati sul mondo di Guerre Stellari. Inoltre, è stato fatto tutto ciò che era possibile per portarlo al livello delle nuove produzioni di questo genere (francamente non saprei proprio dirvi quali sono), migliorando enormemente la qualità dei filmati, aumentando il tempo di gioco e cercando di fornire dei livelli interessanti e divertenti. Più di così la LucasArts non poteva certo fare, e decidere se Rebel Assault 2 meriti o no un posto nella vostra "softteca" spetta esclusivamente a voi: vi era piaciuto il primo episodio? Ne volete un altro? Se avete risposto sì a tutte e due le domande potrete portarvi a casa (pagando la giusta somma al negoziante, noi non regaliamo nulla, non era un concorso!) un prodotto che praticamente non ha eguali: i filmati sono fluidi, veloci e convincenti anche in alta risoluzione (non occupano tutto lo schermo, però, diciamo circa l'80% dello spazio disponibile), la vicenda è tutto sommato interessante e i livelli riescono a intrigarvi per un po'. I fan di Guerre Stellari probabilmente vi si butteranno a pesce, gli altri faranno meglio a pensarci un po': certo, è spettacolare, il livello di difficoltà è regolabile e quindi vi durerà quanto vi pare e piace, è realizzato bene, pur senza possedere un gran spessore. E così, alla fine, quanto diamo a questo gioco? Un bel voto, non c'è che dire: che va visto ovviamente nell'ottica giusta: è chiaro che se desiderate qualcosa di più corposo relativo al mondo creato da Lucas, dovreste scegliere tra i vari Tie Fighter/X Wing e Dark Forces, a seconda di quello che vi piace di più.

H A R D W A R E

Per poter giocare a Rebel Assault avrete bisogno delle seguenti cose: un 486 a 50MHz minimo, un CD a doppia velocità, 8 MB di RAM, una scheda sonora (la scelta è abbastanza ampia, dalle solite Sound Blaster - praticamente tutte, 16, AWE32, Pro eccetera - alla Pro Audio Spectrum passando per la Gravis Ultrasound, la Ensoniq Soundscape, la Aria e le schede compatibili), un mouse (ma sarebbe bene avere anche un joystick), di un PC nel quale schiaffare tutto quello che vi ho elencato e, soprattutto, di una copia del gioco.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

91
GLOBALE

Grande

TOP



COMMAND & CONQUER

HEXEN

SCREAMER

TOP GUN

MORTAL KOMBAT 3

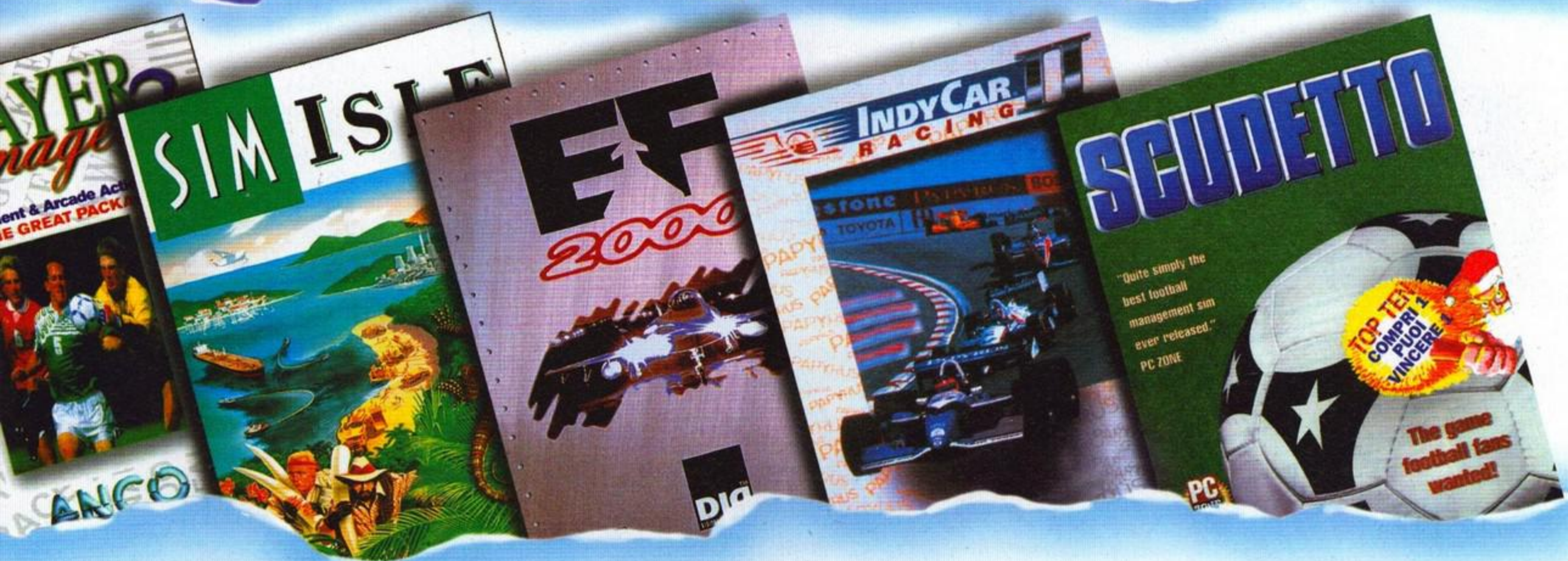
PLAYER

1.000 Premi

E' proprio vero! Da oggi e fino al 31/01/96 hai la possibilità di vincere uno dei giochi da sballo contenuti nella raccolta TOP TEN CD Leader (quelli con Babbo Natale). Infatti quando acquisti un gioco TOP TEN, nella confezione trovi una cartolina; se ti dice che hai vinto potrai sce-

Concorso

TEN



MANAGER 2

SIM ISLE

EF 2000

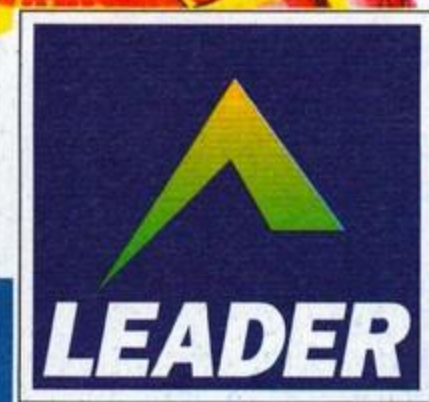
INDYCAR 2

SCUDETTO

in palio

gliere ed avere direttamente dal rivenditore un altro gioco della stessa collana TOP TEN!

In palio, ci sono ben 1.000 giochi, ma se non vinci subito, puoi comunque partecipare all'estrazione dei premi non distribuiti. Auguri.





Entrare nella sala computer della redazione riserva sempre delle sorprese: il Pentium è perennemente acceso e su di esso brillano lucenti sempre le ultime novità. Non ci si deve stupire, quindi, se varcando la sacra soglia vi si trovasse qualche

prode redattore intento a giocare a The Dig, Rebel Assault 2 o magari Monkey Island 3...

Immaginatevi quindi la mia faccia quando vidi per la prima volta questo Hexen, il seguito ufficiale di Heretic: grafica in bassa risoluzione ma ultra-dettagliata, musiche da CD ed effetti da oscar... "QUAKE!" - dissi io, cadendo a terra privo di sensi. Quando mi svegliai vidi due facce perplesse che mi guardavano: erano MAO e MA, che scuotendo la testa tornarono a giocare lasciandosi scappare solo una frase fugace: 'Pisquano, è Hexen: Beyond Heretic...'. Ma andiamo con ordine, non mi vorrei far sfuggire qualche caratteristica e prima sarà meglio narrare la trama di tutta la vicenda, cronologicamente contemporanea a quella di Heretic. Molto tempo fa, in un mondo lontano lontano, viveva una pacifica comunità di elfi chiamati Sidhe, tutto filava liscio e ogni abitante faceva ciò che ogni buon elfo è solito fare nella pro-

I titoli in soggettiva riempiono letteralmente gli scaffali dei negozi, anche se nessuno è ancora riuscito ad eguagliare il successo del mitico Doom... Ma ora c'è un gioco nuovo in città, il suo nome è Hexen!

pria vita: lanciare frecce, cucinare Quith-pa, farsi la punta alle orecchie e fabbricare chili e chili di scarpe. Fatto sta che un bel giorno, dalle sperdute nebbie di un'oscura dimensione giunsero tre Signori a bordo di possenti dragoni: i



Uno degli effetti grafici che, insieme alle vetrine che vanno in mille pezzi, mi ha stupito di più: le foglie mosse dal vento. È uno spettacolo stare a guardarle mentre i nemici vi mazzulano per bene!

L'automapping è l'unica cosa che è rimasta invariata dall'ultimo episodio. Come sempre si potrà zoomare, spostarsi tenendola visualizzata e muoverla a piacimento senza che il vostro personaggio cambi posizione (follow mode disinserito).



Una coppia di Afrits si è destata dal caldo giaciglio di lava nel quale si trovava. Chi sarà a subirne le conseguenze?

La palude è forse il luogo più caratteristico dell'intero gioco. Quando ci arriverete sentirete addirittura delle rane gracidiare e il rumore dell'acqua melmosa in movimento...



Come ho già avuto modo di dire, l'incantesimo clericale Firestorm si dimostra molto più utile di quanto sembri: pensate che dietro a quella vampata di fuoco prima c'era un Ettin, ora non so cosa ne sarà rimasto.

Circondati da decine di creature volanti, la cosa più sensata da fare è usare l'arma più distruttiva dell'intero inventario: la Quietus!



REVIEW



Il Frost Sgard ha avuto l'effetto sperato! Colpendo la creatura quando è in questo stato, la vedrete andare in mille pezzi!



Nei livelli innevati non avrete la vita facile: oltre a scivolare continuamente, dovrete stare attenti alle crepe tra i ghiacci e ai pericolosi Wendigo, creature della tundra in grado di lanciare mortali schegge di ghiaccio.

Scena di pura azione! Un gruppo di Chaos Serpent ha osato mettere in dubbio il potere del mio Blood-scourge...

I Sette Portali. L'Ettin nella foto sta per ricevere una randellata sui denti (di quale testa non si sa!). Purtroppo per ora la mazza ferrata è l'unica arma di cui disponiamo, anche se alle spalle della creatura qualcosa sta facendo capolino...



Il terremoto! Decine e decine di sassi si stanno staccando dal soffitto, tra breve anche il ponte davanti a noi crollerà e il mostro lì davanti farà un bel volo...

Serpent Rider, che, senza dire una parola, mise a ferro e fuoco il paese riducendolo ad un ammasso di cenere e cuoio fumante (è risaputo che le scarpe elfe siano ignifughe!). Tutti gli elfi furono sterminati... Tutti tranne uno, colui che nelle cronache di Heretic, dopo indicibili fatiche, riuscì a uccidere il primo dei viaggiatori dimensionali, il più debole dei tre Serpent Rider: D'Sparil.

Sfortunatamente, mentre l'elfo Sidhe si dava da fare per liberare il proprio mondo, altre dimen-



Haaaa, il mostro della laguna nera! In questa posizione da imbecille, questo rettile non sembra molto pericoloso, in realtà è uno dei nemici più instancabili e cruenti: un suo tocco vi toglierà una trentina di punti vitali!



I vecchi chierici volanti di Heretic hanno cambiato vesti e incantesimi. Questa volta saranno in grado di creare immagini illusorie e colpire con una serie di dardi a tragitto elicoidale! Micidiali!



sioni erano sotto l'assedio dei Signori dei Draghi, una di queste era Cronos, il mondo di Hexen, governato dalla razza umana. In questa severa società, tre organismi si erano sviluppati per meglio dirigere la collettività: la Legione, l'Arcanum e la Chiesa, ognuno dominante in particolari ruoli della vita sociale del luogo. La Legione era la forza militare, l'Arcanum il centro educativo per lo studio delle arti magiche mentre la Chiesa fungeva da intermediaria tra le altre due fazioni.

A capo di ogni organismo c'era un solo uomo che, con la propria forza d'animo e la propria disciplina, doveva far rispettare ogni regolamentazione: Zedek per la Legione, Traductus per la Chiesa e Menelkir per l'Arcanum.

Per il secondo Serpent Rider: Korax, non fu difficile convincere questi tre leader a unirsi alla sua causa; per loro non vi era altro interesse se non quello di accrescere il proprio potere! Come ricompensa per la loro alleanza, Korax li trasformò in non-morti, forma che seppero sfruttare per assoggettare l'intera umanità.

HEXEN

La storia sarebbe terminata qui se tre uomini non fossero riusciti a sfuggire dalle grinfie di questa potenza oscura: Baratus, un guerriero della Legione; Parias, un chierico della Chiesa e Daedolon, un mago dell'Arcanum; tre eroi che hanno giurato di distruggere i leader a cui un tempo erano stati fedeli, per poi affrontare la stessa potenza oscura che ha soggiogato il mondo di Cronos, il potentissimo Korax! Scegliendo uno qualsiasi dei tre personaggi (c'è un

La prima volta che raggiungi questa locazione, rimasi tanto affascinato da quest'enorme castello immerso nella nebbia, che non mi accorsi dell'enorme cascata laterale. Risultato: un tuffo di un centinaio di metri su alcuni scogli!



CON CHI TI RIGO LA VOLVO? E CON COSA TI SFORO LA IACUZZI?

Una delle caratteristiche di Hexen è la possibilità di scegliere il tipo di personaggio con il quale si parteciperà al tracotante spargimento di sangue (non so cosa significhi tracotante, ma rende l'idea del massacro che ci si appresterà a fare). Ognuno di loro avrà le proprie caratteristiche, il proprio modo di usare gli oggetti e le proprie armi alimentate dai due tipi di mana: blu e verde... ma vediamo di vicino:



BARATUS: Addestrato fin da piccolo dalla Legione, questo guerriero ha tutte le carte in regola per diventare la macchina da guerra definitiva. L'ampiezza dei suoi salti, la sua velocità di movimento e la classe d'armatura degna di un pangolino non lasciano dubbi: è il più forte combattente in assoluto e il miglior personaggio negli scontri corpo a corpo. Sfortunatamente, la sua peculiarità è anche il suo punto debole: l'impossibilità di eliminare il nemico a distanza lo rende un facile bersaglio per le creature volanti o per quelle più coriacee, almeno fino a quando non ci si guadagnerà il Martello del Castigo (Hammer of Retribution) o la Quietus...

Baratus potrà lanciare le proiettili esplosive (Flechette) a una certa distanza, mentre usando la Icon of the Defender si guadagnerà l'invulnerabilità totale. La miglior armatura che egli possa indossare è la corazza di maglia (Mesh Armour). Le armi che potranno essere trovate da Baratus sono:



SPIKED GAUNTLETS: L'arma con la quale inizierete a giocare. Questi guanti muniti di punte sono molto efficaci negli scontri corpo a corpo, in caso di necessità sanno fare bene il loro lavoro: ogni pugno indebolisce il nemico e ogni terzo colpo infligge un danno ancora più ingente!



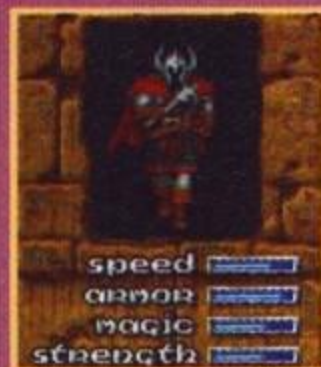
TIMON'S AXE (mana blu): Questa ascia magica è la prima di una serie di armi che sfrutterà il mana blu, se ne avrete anche una minima quantità, potrete contare su una scarica elettrica ogni volta che colpirete il nemico, se ne siete a corto questa accetta avrà lo stesso effetto dei pugni...



HAMMER OF RETRIBUTION (mana verde): Qui si inizia a fare casino! E' l'arma preferita da tutti i fans di Thor: oltre a sconfiggere i crani degli avversari tanto coraggiosi da avvicinarsi, il martellone può anche lanciare dei colpi esplosivi a lunga gittata... veramente devastante.



QUIETUS (mana blu e verde): La lama più potente dell'intero gioco. Per poterla avere dovrete prima ritrovare le tre parti in cui è stata divisa: elsa, coccia e lama, una volta messe insieme potrete lanciare fiammate blastose capaci di disintegrare tre Chaos Serpent in un sol colpo!!!



PARIAS: Come ogni chierico che si rispetti, questo personaggio ha un retaggio che gli consente l'utilizzo delle armi da corpo a corpo e di quelle magiche a lunga gittata. Le sue capacità si collocano giusto nel mezzo degli altri due: la sua velocità e la forza fisica mediocri, abbinate alla disponibilità di armi per eliminare il nemico a distanza, lo rendono adatto a qualsiasi tipo di missione... Usando la Flechette, Parias produrrà una nube di gas velenoso particolarmente efficace per i Centauri e gli Sloughtauri, mentre l'utilizzo della Icon of the Defender lo renderà invisibile per qualche tempo. Miglior armatura recuperabile: lo Scudo del Falcone. Ecco le armi che Parias potrà utilizzare nel suo pellegrinaggio:



MACE OF CONTRITION: Prima arma disponibile, poco potente e piuttosto scomoda a causa del raggio d'azione limitato. Da usare solo se si è a corto di mana o se si ha molto tempo libero...



SERPENT STAFF (mana blu): Troppo bello. Questo bastone a forma di serpente ha due funzioni principali, la prima è la possibilità di lanciare coppie di dardi velenosi a distanza, mentre la seconda è l'utilizzo nel corpo a corpo: come Stormbringer (la mitica spada di Elric il Negromante), il bastone è in grado di succhiare la vitalità dell'avversario fornendovi energia!



FIRESTORM (mana verde): L'ultima moda in fatto di Barbecue. L'incantesimo Tempesta di Fuoco vi permetterà di lanciare vampate di fuoco addosso al nemico, che continueranno a dilaniarlo per qualche secondo prima di scomparire. Fate qualche esperimento con i pini, vedrete che spettacolo!



WRAITHVERGE (mana blu e verde): L'ennesimo artefatto composto da tre parti da recuperare. Una volta messa insieme, la Verga degli Spiriti è in grado di richiamare le forze dell'aldilà facendole combattere contro un qualsiasi nemico, le anime lacereranno a morsi l'avversario prosciugandolo della forza vitale! Come L'Arca dell'Alleanza ma in uno spazio minimo!



DAEDOLON: Piuttosto debole di costituzione, ma mentalmente prestante, questo mago è un professionista dell'eliminazione del nemico a distanza. Sfortunatamente, la sua scarsa velocità e agilità lo rendono una facile vittima dei nemici più grossi che non ci metteranno molto a ucciderlo a causa dell'armatura praticamente inesistente; riuscendo a trovare l'Arc of Death (terza arma a disposizione) le cose si miglioreranno enormemente. Nelle sue mani le Flechette si trasformano in bombe a tempo, mentre la Icon of the Defender diventerà una barriera capace di deflettere qualsiasi tipo di attacco. Migliore protezione: l'Amulet of Warding. Gli incantesimi e gli artefatti magici che potranno essere utilizzati da Daedolon sono i seguenti:



SAPPHIRE WAND: La bacchetta magica con la quale inizierete l'avventura non sarà nulla di speciale, anche se tutto sommato non ci si può lamentare: i piccoli dardi che lancia sono piuttosto precisi anche se non molto potenti.



FROST SGARDS (mana blu): Sub-Zero docet. Questo incantesimo ha un doppio utilizzo: potrete lanciare schegge di ghiaccio dalle mani come se aveste un'arma a lunga gittata o congelare l'avversario con un paio di tocchi ben assestati, se il nemico avrà la sfortuna di venirvi abbastanza vicino.



ARC OF DEATH (mana verde): Raiden non poteva mancare! Grazie all'Arco della Morte potrete produrre delle colonne d'energia dalle mani, che come saette implacabili, colpiranno il nemico continuando a dilaniarlo per un tempo tale da assicurarne la morte. E' ottimo per i Chaos Serpent!



BLOODSCURGE (mana blu e verde): Il primo esempio di arma Fire 'n' Forget ideato dall'uomo. Il bastone, inizialmente diviso in tre parti, è in grado di lanciare diverse sfere autocercanti, che individueranno automaticamente il nemico colpendolo senza pietà.

REVIEW

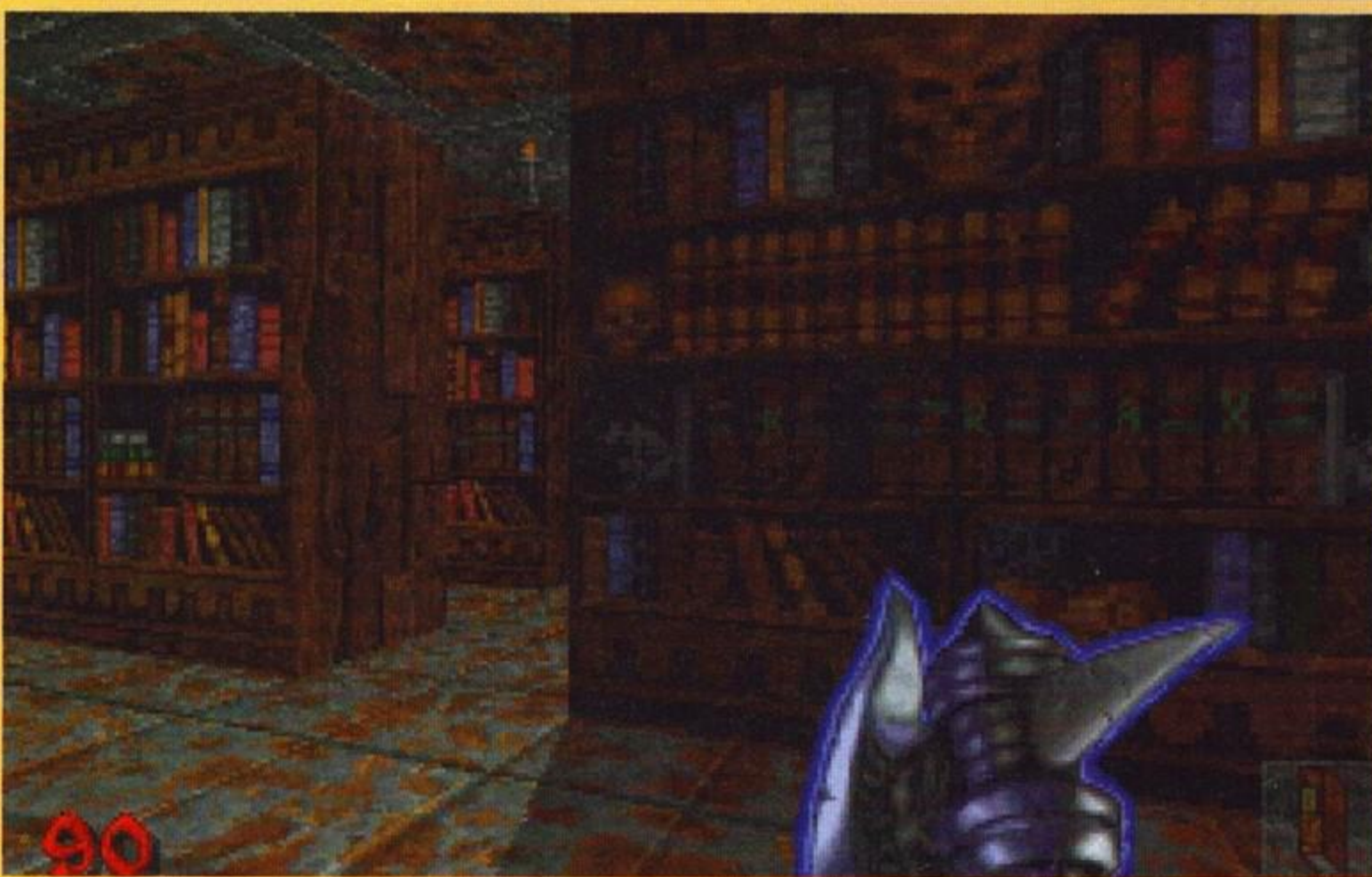
Ecco un esempio di come una Flechette agisca su un centauro: mollando la fialletta, dopo pochi secondi verrà prodotto del gas velenoso. Peccato che solamente se si selezionerà il chierico si potrà avere quest'effetto!



Incantesimi di protezione, teschi infuocati e fiamme in rapida successione... Signore e signori un Heresiarch!

in modo da superare i punti più difficoltosi. La possibilità di saltare e di alzare/abbassare lo sguardo in questo contesto vi sarà abbastanza utile, come lo è d'altronde l'immane automapping.

Tra paludi, castelli, foreste, canyon e ghiacciai, non sarà facile portare a termine i 30 intricati livelli, fortunatamente, per aiutarvi nella vostra missione, oltre alle diverse armi (vedi box), oggetti di vario tipo potranno essere raccolti e



Ecco un tipico enigma Hexeniano: in due livelli precedenti abbiamo trovato un paio di libri con due strane iniziali, che farne? Un piccolo aiuto: osservate bene la libreria qui davanti...

usati a piacimento (come in Heretic): ci saranno fiale d'energia, boccette esplosive, teletrasportatori e addirittura il Porkelator: un affare capace di tramutare i nemici in maiali (versione potenziata del Morph Ovum).

L'ultima cosa che vale la pena di ricordare è la pos-

Gran parte degli oggetti che si trovano in giro potranno essere manipolati a piacimento. I vasi della foto, ad esempio, potranno essere spaccati senza nessuna difficoltà.



sibilità di giocare a Hexen in rete, via modem o tramite un semplice cavo seriale, opzioni immancabili in ogni gioco 3D che si rispetti (Dark Forces è al di sopra delle parti!). Una sola cosa ancora non mi è chiara: dovremo aspettare l'uscita di Heretic 3 per sapere che fine ha fatto il terzo Serpent Rider?

FBS

PC+CDROM

Hexen mi ha veramente entusiasmato! Io sono un mega fan di Doom e di tutti gli arcade in soggettiva che valgono la pena

di essere giocati, avendo finito Heretic non ho potuto che definirlo un buon 'clone' che però non aveva lo stesso impatto dell'originale. Certamente i suoi livelli erano strutturati meglio rispetto a quelle del capolavoro della id, una sola cosa ti impediva di immedesimarti come invece accadeva in Doom: i colori troppo vividi, la mancanza di ambienti tetri in cui si restasse col fiato sospeso o si saltasse letteralmente dalla sedia quando nella tranquillità di una stanza buia un Cacodaemon ci spuntava davanti.

Attendendo Hexen, mi aspettavo un seguito del tipo Doom-Doom2, cioè una copia del suo predecessore, con qualche livello nuovo e un paio di armi in più... Mi sbagliavo, e parecchio! Tutto è stato migliorato: le texture sono più dettagliate, le musiche sono tratte dal CD (22 tracce che eviteranno la fatica di inserire un CD heavy per avere una colonna sonora intrigante) e sono stati aggiunti un gozzigliardo di effetti grafici: vetri che si frantumano, lampi nel cielo, foglie che volano, pipistrelli che escono rumorosamente dalle grotte e sangue che cola dai cadaveri. L'azione è frenetica e perennemente tesa, anche se alcune volte risulta rallentata dalla ricerca di fantomatici pulsanti per aprire porte o passaggi, questa volta gli enigmi saranno più ostici e renderanno Hexen una via di mezzo tra un RPG e il migliore dei giochi 3D.

Quello che sto per sostenere vi potrà forse scioccare, non avrei mai creduto di doverlo dire, ma in diversi punti Hexen mi ha esaltato quanto Doom! (Un minuto di silenzio per riprendermi da quella che potrebbe sembrare una bestemmia...).

Ritenevo che solo Quake sarebbe stato in grado di farmi dire una cosa simile, invece è successo l'imprevedibile: il mio Credo Videoludico è stato eguagliato prima del tempo! Gioco a Doom fin dalla sua prima apparizione nel mercato shareware e continuo a giocarlo tuttora in tutte le sue forme e apparizioni; nonostante questo, sono dell'idea che questo Hexen abbia le potenzialità per divertire quanto il capolavoro della id...

L'ambientazione fantasy potrebbe affascinarvi un filo meno e cercare pulsanti non entusiasmerà gli amanti dell'azione pura, ma il gioco è comunque grandioso, giocatelo al buio con un paio di cuffie e starete col fiato sospeso come era accaduto la prima volta che avete giocato a Doom. Fatevi un favore: chiedete Hexen a Babbo Natale. Ne vale proprio la pena!

H A R D W A R E

Hexen non richiederà un megacomputer per funzionare: avrà bisogno come minimo di un 486DX 33Mhz con 4mb Ram, VGA e 25Mb liberi su HD. Anche se per iniziare a godervelo, dovrete almeno possedere un 486DX 66 con 8Mb ram e un CD-Rom a doppia velocità (nonostante la versione HD e quella CD siano identiche, in quest'ultima le tracce audio sono grandiose). Come sempre, tutte le maggiori schede sonore sono supportate senza problemi.



PRIMA RAGE™

IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!

Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA



LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

PRIMAL RAGE, successo strepitoso nella versione coin-op, è già numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse. Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!



E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPAI AL... GRANDE CONCORSO



Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisce la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato.

Parteciperai così al

concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".



NOME COGNOME.....
PROFESSIONE..... ETA'.....
INDIRIZZO
CAP.....CITTA'.....TEL.....



SIM ISLE™

Missione Foresta Pluviale

Ah, la mia città sta crescendo a vista d'occhio, mi sembra solo due secondi fa che c'erano quattro casupole... Scherzi a parte, l'evoluzione delle cittadine in città avviene in maniera alquanto repentina, se si verificano le condizioni giuste.



Le Note sono molto utili per farsi un'idea di quelle che sono le condizioni generali dell'isola. Poi si passa ad approfondire ogni singolo argomento (io, da buon altoatesino, sono estremamente interessato all'industria del turismo, per esempio. Peccato solo che qui non si possano fare piste da sci - si guadagna molto bene con gli ski-lift). Non lasciate passare inosservata la traduzione in italiano...



**Missioni nella foresta
pluviale... È mio!
Mi sono sempre piaciuti
i giochi
di tattica militare, poi
questo è ambientato
nella foresta,
quindi sarà
sicuramente sul
Vietnam.
"You got,
nowhere to run,
baby..."**



La mappa con la visuale satellitare è piuttosto utile per scovare i giacimenti di minerali e per dare un'occhiata alle condizioni ambientali sull'isola (leggi inquinamento).



Come ho detto da qualche altra parte (in un'altra didascalia), la mappa satellitare è utile per vedere un paio di cose, e su quest'isola il livello di inquinamento è ormai abbastanza elevato. Peccato che tocchi a noi farlo scendere...

Il pulsante punteggio ha delle immagini molto chiare, per esprimere le proprie idee sul vostro andamento. Secondo me l'immagine dei due boscaioli che stanno per abbattere un albero è discretamente intimidatoria...

Addestrando gli abitanti dei villaggi si aumenta la loro efficienza nel produrre cibo. Più cibo significa maggior benessere, più felicità e maggiore procreazione. In pratica li addestrate a riprodursi...



E invece no. Però ci siete caduti, eh? In fondo il prefisso Sim non significa nulla di questi tempi: non ce ne sono di giochi il cui nome inizia allo stesso modo... E così, dopo aver fatto finta di essere una città, una formica, una fattoria e un grattacielo (io in questo ruolo mi ci sono trovato veramente a pennello)(anch'io, e mi riesce perfino meglio da sdraiato. NdMax), ora avrete la possibilità di fare l'isola. Ma vi immaginate come deve sentirsi un'isola? Tutto il giorno con la pancia al sole, a mollo nell'oceano. In fondo è quello a cui aspirano la maggior parte di voi quando vanno in vacanza, e devo dire che nemmeno a me l'idea fa molto schifo. Così mi precipito a inserire il CD nel

L'isola al livello minimo di zoom. Qui ogni cosa viene segnalata esclusivamente da degli spilli colorati, e non ci sono animazioni di sorta. Utile per vedere quante cose stiano succedendo in giro per l'isola, ma per poco di più (io utilizzo prevalentemente il secondo livello di ingrandimento).



PC redazionale (quello grosso - in quanto caporedattore non mi si addice nulla che non sia il meglio) e scelgo un'isola che mi pare abbia la mia forma: bella tozza, due braccia così, un caratterino niente male e piena di alberi dappertutto. E nemmeno questa volta mi va bene, così, dopo ben due cantonate in circa trenta secondi, mi accingo tristemente a leggere il manuale (ha ha ha - eh, Max?).

Scopro così che in SimIsle bisogna gestire le risorse - sia umane che naturali - che vi vengono messe a disposizione in modo tale da raggiungere determinati scopi: far progredire gli indigeni piuttosto che scoprire e proteggere una specie in via di estinzione, o prosciugare l'isola di ogni materia prima.

A parole naturalmente sembra tutto molto semplice: fai qui, sposta lì, tira su, vai giù e finisci i soldi, o gli alberi, o i materiali da costruzione, o la pazienza. Come tutti i Sim infatti, anche in questo esiste una complessa meccanica di interdipendenza tra le azioni



Ah, il quartier generale degli agenti! La base dei vostri collaboratori, è anche l'unico posto in cui li potrete eventualmente assumere o licenziare (in ogni caso ci deve essere un agente che sbrighi la parte burocratica dell'azione, e per assumere ci deve essere un agente con abilità Impiego).

che vengono compiute e i risultati che esse producono, unitamente ai non trascurabili effetti collaterali. Quindi si tratta di farci la mano, di saper pazientemente indirizzare gli agenti a vostra disposizione (praticamente i vostri occhi e le vostre braccia) e utilizzarne le capacità con sagacia. Ogni isola, a partire da quella del tutorial per arrivare all'ultima, ha un proprio tipo di configurazione morfologica, i propri scopi, diverse quantità e varietà di agenti assegnati, e deve essere gestita con un occhio sempre rivolto alla sua unicità (credetemi, ho provato a rifare in tutte le stesse cose, ma raramente funziona). Quale governatore vi sarà concesso pieno potere di costruire, sfruttare, demolire, tagliare, segare, esportare, importare e chi più ne ha più ne metta, sempre che abbiate però le risorse necessarie (comunque parlando sia dal punto di vista umano che da quello dei materiali).



Il pulsante punteggio vi dà la possibilità di vedere come state andando nei diversi settori. Io me la sto cavando molto bene con l'ambiente, ma a quanto pare non riesco a conciliare l'impegno ecologico con quello industriale.

La finestra dei grafici è una delle cose più complete di SimIsle e, devo dire, più divertenti da utilizzare (è bello schiacciare i pulsanti, vedere le linee che compaiono e scompaiono...).



SIM ISLE

Missione Foresta Pluviale

Beh, io ho provato a ricreare Milano, e a giudicare dalla foto (e dal livello d'inquinamento segnalato nella mappa satellitare, che ora voi non vedete) ci sono riuscito. Ma qui dice che non ci sono né macchine né benzina. Dove avrò sbagliato?



Ecco qui, siamo riusciti a scovare e preservare una razza in via di estinzione, abbiamo istituito una riserva naturale e ora facciamo pure i soldi con i turisti che vengono a visitare il parco e con l'esportazione degli esemplari in zoo e parchi di tutto il mondo...

C'è da dire che, per quanto la mia esperienza in proposito sia limitata, ho trovato che il programma riproduce molto bene le interrelazioni e le interdipendenze naturali ed economiche connesse con il governo e lo sviluppo di un'isola; inoltre ho trovato molto interessanti le informazioni fornite dal manuale e dalle Note per quanto riguarda le foreste pluviali e lo sfruttamento insensato e incondizionato delle stesse, che dimostrano un notevole lavoro di ricerca svolto unitamente a quello di programmazione. Ma le Note tornano utili anche per conoscere meglio i vostri agenti, per sapere cosa fare nelle situazioni di

Ed ecco una bella acciaieria che mi fa subito pensare a casa: avete mai usato le lamette da barba Bolzano? No? Dovreste vergognarvi... In ogni caso penso che sia meglio aumentare un po' il personale e darsi da fare...



Questo giovane rampollo è tenace e combattivo; mi ricorda qualcuno. Anche dal taglio di capelli...



TUTTI GLI UOMINI DEL PRESIDENTE

La gestione degli agenti di SimIsle è abbastanza particolare: si possono compiere azioni nelle fabbriche, negli hotel, nella città e via dicendo esclusivamente se è presente il vostro uomo di fiducia con le caratteristiche adeguate. Tenete anche presente che, nello stesso luogo, ad agenti con differenti abilità corrispondono opzioni differenti. Così vi sarà possibile migliorare un hotel con un agente particolarmente erudito in cul-

tura locale, ma per ingrandire l'edificio aggiungendo stanze ce ne vorrà uno abile nelle costruzioni.

Imparate quindi a conoscere bene ogni agente, ad apprezzarne le sfumature nell'operare e a saperne sfruttare in maniera efficace i talenti e le abilità, perché in molte situazioni saranno loro a fare la differenza. Una piccola curiosità: con qualche eccezione, tutti gli agenti disponibili nel gioco sono in effetti personaggi della Intelligent Games, il gruppo che ha sviluppato SimIsle per la Maxis...

REVIEW

Gli aeroporti sono delle belle cose: servono a far arrivare più turisti e quindi più soldi, ma bisogna considerare anche l'altro lato della medaglia, ovvero gli aerei che precipitano e altre compagnie che aprono hotel e attrazioni sulla vostra isola...

PC+CDROM

Il giudizio su SimIsle non può essere che positivo. È difficile entrare subito in contatto con quelle che

sono le conseguenze del proprio operato, ma questo è sempre stato un difetto, a mio avviso, di tutta la linea Sim della Maxis. La realizzazione dal punto di vista tecnico è buona, con una grafica non esaltante ma sicuramente efficace, un sonoro più che discreto (anche se dopo un po' l'esclusione della musica diventa essenziale per continuare a giocare - rimanendo sani di mente), condito con un sacco di folcloristici ed esotici effetti sonori (bello quello che si sente all'apertura della finestra di un villaggio - peccato che si senta così spesso...). La giocabilità è influenzata in maniera minima dall'interfaccia, molto curata e mediamente flessibile (specialmente per quanto riguarda la gestione degli agenti), ma in alcuni punti un po' macchinosa: alcune operazioni da ripetere molte volte di seguito potevano essere gestite in maniera più ergonomica, consentendo così un risparmio di tempo e dando la possibilità di gestire altre allo stesso tempo: per esempio se dovete addestrare gli abitanti di un villaggio a produrre più cibo, incrementandone l'efficacia nell'agricoltura, sarebbe bene che la finestra relativa al villaggio in questione non si chiudesse automaticamente all'apertura di un'altra (mentre aspettate che il vostro agente insegni agli indigeni a coltivare a rotazione vi potrebbe venire voglia di ampliare un albergo, o cose simili, e riaprire sempre la finestra del villaggio diventa seccante, dopo un po'). Ma le osservazioni sulla gestione delle finestre nel gioco vengono dall'abitudine di usare da svariati anni sistemi operativi come quello del Macintosh o dell'Amiga, coi quali le finestre si aprono, si spostano, si attivano con un click del mouse e via scorrendo, e sono forse fuori luogo per quanto riguarda il gioco. Una parola va anche spesa per la traduzione in italiano, che rende un titolo come SimIsle forse più giocabile e sicuramente accessibile a una maggiore fetta del pubblico italiano. Passiamo infine alla longevità, che risulta piuttosto alta, considerando la sfida rappresentata dalle 24 isole predefinite e dalla possibilità di generarne altre in maniera del tutto casuale.

Tutto sommato un buon gioco, quindi, caldamente sconsigliato a coloro che sono poco pazienti o preferiscono titoli con un'impostazione prevalentemente arcade.

Alex Rossetto



Ancora una volta le Note si rivelano una fonte preziosa di informazioni, in questo caso in particolare a proposito di quello che vi conviene fare in caso una petroliera (piena) si schianti dalle parti della vostra isola. E pensare che tutto ciò succede davvero...

emergenza, o semplicemente per passare il tempo mentre i vostri isolani si danno da fare (personalmente trovo che sia la cosa più vicina allo starsene



Anche dalla mappa satellitare è possibile gestire tutte le azioni dei vari agenti e le finestre dei vari luoghi, siano essi fabbriche, miniere, città o, come in questo caso, villaggi.

in panchine sotto il sole, a mollo nell'acqua). Non credo però che ne avrete facilmente occasione, perché una volta iniziata una partita si ha ben presto troppo da fare...

MA QUANTO SI PUO' ANDARE AVANTI?

questo tipo, specialmente per uno come me, che riappare su queste pagine dopo un'assenza (si fa per dire, ero troppo impegnato a fare ConsoleMania) di svariati mesi (anni?), e che nostalgicamente ricorda i tempi in cui la goliardia redazionale veniva trasportata in misura ancora maggiore di adesso sulla carta stampata, con risultati a volte buoni a volte meno (ricordo ancora una recensione di Populous 2... Che fortunatamente non feci io), ma dopo aver giocato a SimIsle mi sentivo in dovere di farla.

Già non è facile rendersi conto (almeno in maniera chiara) di quello che succede intorno a noi, con la miriade di input devianti o camuffanti che ci vengono propinati ogni giorno - figuriamoci poi quando si tratta di argomenti come l'ecologia o la distruzione delle foreste: la prima, al giorno d'oggi e all'abitante medio di una città quale può essere Milano, suona come una perdita di tempo (c'è sempre qualcos'altro da fare, credetemi), la seconda è un evento che ci tocca in maniera così relativa che lo ignoriamo bellamente. Ma purtroppo non è così: a noi viene un danno tangibile dal disboscamento per diversi motivi, primo fra i quali la produzione enorme e il rilascio nell'atmosfera di anidride carbonica, di ossido nitroso e via dicendo, alcuni dei gas fra i più importanti nella generazione dell'effetto serra (l'aumento graduale della temperatura della Terra). In seconda sede le foreste rappresentano la maggiore fonte di ossigeno del pianeta e, in un periodo in cui l'inquinamento si fa sempre più pesante, ne abbiamo decisamente bisogno. In maniera per noi meno diretta, ma non per questo meno importante, veniamo danneggiati anche da tutte le conseguenze meno visibili portate dal disboscamento delle foreste: ogni giorno si estinguono oltre cento forme di vita a causa, molte delle quali ancora sconosciute alla nostra scienza biologica (un esempio di utilità? Gli indigeni del bacino del Rio delle Amazzoni utilizzano a scopi medicinali circa 2000 specie di piante differenti; quasi nessuna di esse è conosciuta ai nostri medici)... E, infine, vengono lesi i diritti umani di intere popolazioni, costrette a lasciare le proprie terre, o sterminate assieme al resto della fauna e della flora locali.

Queste informazioni, e altre ancora, fanno parte del patrimonio di SimIsle, assieme alla giocabilità, alla grafica, al sonoro e via dicendo. Sono contenute nel manuale, nelle Note e nella meccanica di gioco, che cerca di riprodurre il complesso sistema di interrelazioni che si viene a creare in una foresta. I videogiochi fanno male, i videogiochi mandano il cervello in pappa, ma a volte i videogiochi fanno anche pensare: che cosa stiamo lasciando a quelli che saranno i nostri figli (oltre alla passione per i videogiochi)?

Ok, TGM non è necessariamente la sede per un tipo di disquisizione di

H A R D W A R E

SimIsle, nonostante sia "solo" una simulazione, e quindi non sfoggi una grafica eccezionalmente dispendiosa dal punto di vista dell'impegno del processore (nonostante l'alta risoluzione), necessita di almeno un 486 a 33 Mhz (viene consigliato dal manuale un 486 a 66) con 8 MB di RAM e almeno 6 mega liberi sull'hardisco. Altresì indispensabili risultano il drive CD (ha ha ha - il gioco è su CD-ROM...), un mouse MS compatibile, una scheda grafica Super VGA con almeno 512K di RAM video, DOS 5.0 o superiore. Opzionale è invece la scheda sonora, che deve comunque essere SoundBlaster o 100% compatibile. La prova da noi è stata effettuata su un Pentium a 90MHz, con 16 MB di RAM. Non abbiamo avuto alcun problema; l'unico appunto che si potrebbe fare è che il gioco, lanciato da Windows 95, risulta un pelino più lento.



CERCA I CD-ROM DELLA SACIS:

nei migliori negozi
alla pagina 578 di televideo
al numero verde 167291410

CYBERAGICA

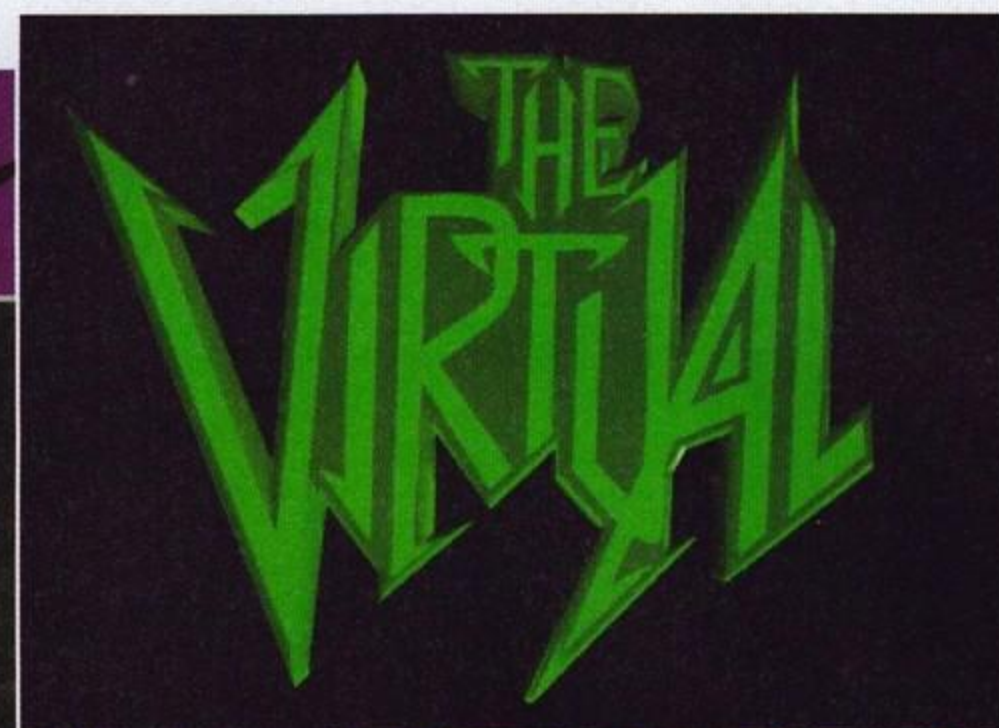
LA PRIMA AVVENTURA GRAFICA CHE
SFIDA IL TUO AMORE PER LA MUSICA



REQUISITI TECNICI CPU Macintosh - LC 475 o superiori RAM: 8 Mb



ROMA - 00195
VIA TEULADA, 66
TEL. 06/374981
FAX 06/3723492



**UNA SORPRENDENTE AVVENTURA
GRAFICA, UN GRANDE FUMETTO,
UN VERO GIOCO "MULTIMEDIALE"**



REQUISITI TECNICI: Mac 68030 8 Mb Ram Sistema Operativo 7.1 VIDEO: 640x480 Windows 486 SX 8 Mb Ram UQN Blaster



*Dal grande
successo
di RAI UNO*



Stellaris

*Il gioco interattivo seguito in TV da milioni
di ragazzi é oggi disponibile su CD-ROM*

REQUISITI TECNICI: PIATTAFORMA: PC o Compatibile PROCESSORE: 486 DX 33 RAM 4 Mb HD 20 Mega liberi CONSIGLIATO: 486 DX 2 66 RAM 8 Mb
SCHEDA VIDEO: SVGA 512 Kb SCHEDA AUDIO: Sound Blaster PRO 2 o Compatibili SISTEMA OPERATIVO: Windows 3.1/ Winwows '95

ALIENS™

A Comic Book Adventure



Siamo all'inizio dell'esplorazione della base mineraria: la pattuglia s'imbatta in due mezzi meccanici. Provate un po' a salire a bordo...

... E dopo questo cappello introduttivo alquanto faceto che mi è costato una punizione esemplare da parte del direttore (ripetere mille volte sul quaderno "non devo iniziare le recensioni delle avventure scrivendo baggianate") e il relativo cicchetto da parte del suo fido assistente, veniamo un po' alle cose serie. "Aliens - A Comic Book Adventure" è la trasposizione digitale di un noto fumetto della Dark Horse, ovvero una serie di avventure ispirate all'impareggiabile trilogia di Aliens. Cambiano i personaggi rispetto al film, ma le ambientazioni e le bestiacce disegnate da H.R. Giger sono sempre le stesse. In particolare, la trama di questa avventura digitale ricorda molto da vicino quella del secondo film della serie, "Aliens - Scontro finale", che vi consiglio di andare subito a noleggiare in videocassetta nel disgraziatissimo caso che non l'aveste mai

"Max! MAX! Aiuto! Spuntano da tutte le pareti!" "Chi, scusa? Gli aspiranti scribani del reclutamento redattori?" - "Non esattamente..."



Gli esoscheletri sono uno dei più avanzati risultati dell'evoluzione tecnologica raggiunta dall'umanità. Questa sorta di "armatura", infatti, permette un clamoroso potenziamento delle capacità sensoriali e fisiche di colui che la indossa.



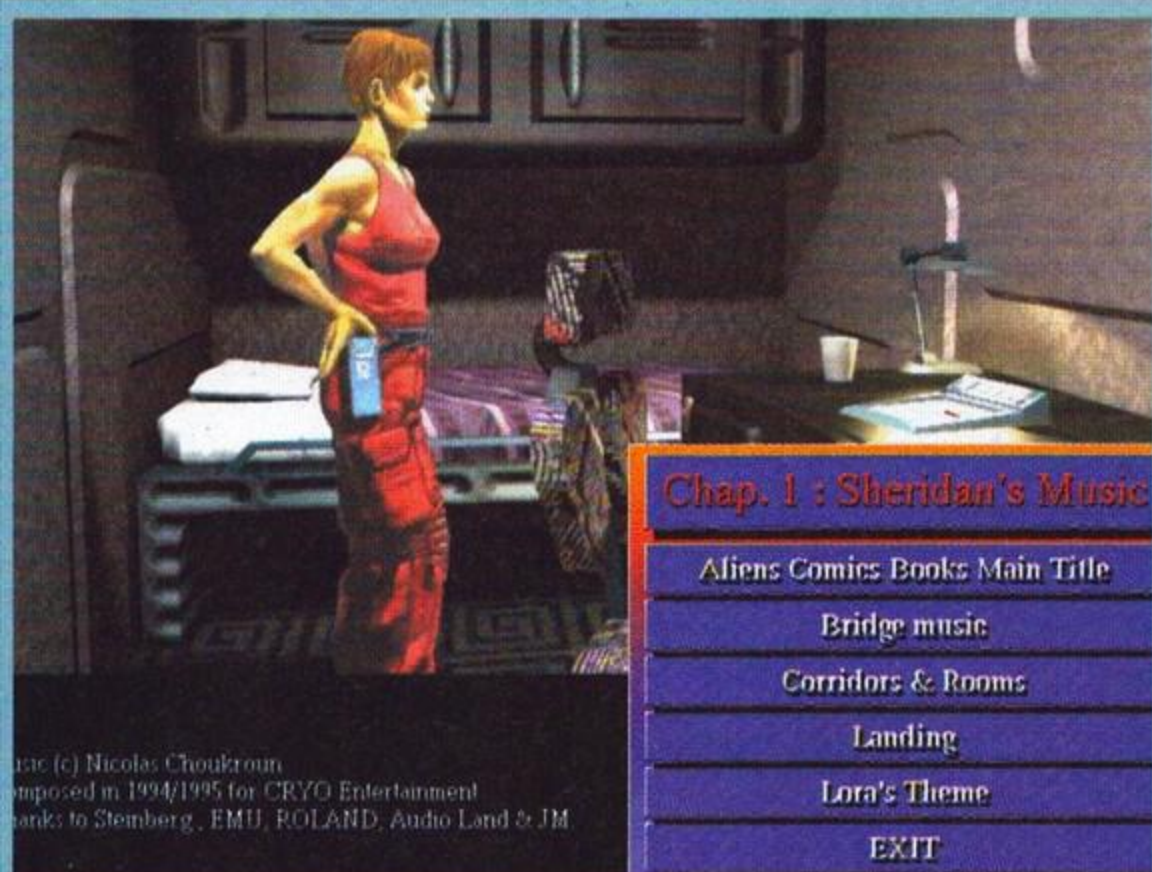
Il pannello di controllo di MOM, come vedete, è un po' più avanzato di quello di Windows... tuttavia non dovrete trovare difficoltà a utilizzarlo.

visto (occhio però, perché certe scene sono un po' fortunate...). Sentite un po' qui... Siamo nel 22° secolo e la terra ormai è sovrappopolata e troppo inquinata per garantire a tutta l'umanità un tenore di vita quantomeno accettabile: di conseguenza, il genere umano si è dato all'esplorazione e alla conquista dei pianeti e dei sistemi solari più vicini al nostro, in cerca di nuovi mondi ove sia possibile ricreare tramite la sintetizzazione artificiale dell'ossigeno tutte le condizioni atmosferiche necessarie alla vita degli esseri umani, della vegetazione, e degli animali che per millenni ci hanno tenuto compagnia sul pianeta azzurro. Un progetto ambizioso, certo, ma la cui realizzazione è divenuta possibile grazie all'evoluzione tecnologica raggiunta dall'uomo in poco più di un secolo. Astronavi, esoscheletri, robot e macchinette del caffè che non si dimenticano mai di darti anche il cucchiaino, erano diventate finalmente una realtà comunemente

REVIEW

non è più in grado di assumere responsabilità dirette sul pilotaggio della nave; per giunta, come se non bastasse, il computer di bordo è proprio l'unico elemento in possesso delle preziose coordinate necessarie. Vabbé, direte voi, che problema c'è: uno si siede al computer e... tac! Gli chiede le coordinate in questione. Eh no, cari miei, troppo faci-

le. Per poter interrogare MOM, infatti, bisogna essere in possesso del pass opportuno, che si troverà solamente frugando in una stanza precisa dell'astronave. Fatto questo, bisogna poi avere in mano qualcosa per poter scrivere sopra e consegnare il tutto



music (c) Nicolas Choukroun composed in 1994/1995 for CRYO Entertainment banks to Steinberg, EMU, ROLAND, Audio Land & JM

Stiamo ascoltando la track "Lora's theme" dal CD musicale di Hericksen. In basso, sovrapposto, c'è il suo pannello di controllo (è un effetto fotografico, non cercate di attivarlo così anche nel gioco...).



La "cryoroom" non è, come suggerirebbe il nome, la stanza dove hanno programmato il gioco. E' la sala dove vengono ibernati gli equipaggi quando non servono. E dove Henry ha lasciato distrattamente il suo CD...

Stiamo per entrare negli esoscheletri. Un'animazione tutta da godere come ce ne sono mille altre in tutto il gioco. A proposito, per skipparle basta premere la barra spaziatrice.

al capitano Williams, l'unico membro dell'equipaggio che può far atterrare quella maledetta caffettiera volante. Ma non è finisce certamente qui, perché Hericksen, e cioè voi, è l'unico che sembra avere rapporti personali con gli altri membri che, a quanto pare, non possono vedersi e non si parlano mai. Ciò significa che dovrete provvedere in prima persona a TUTTO: dalla ricerca delle armi, del cibo e degli elementi utili alla soluzione del gioco, fino all'assegnazione degli oggetti trovati a uno specifico personaggio (ognuno ha la sua funzione e quindi è chiaro che solo uno di essi potrà utilizzare proficuamente un determinato oggetto piuttosto che gli altri), passando naturalmente per le decisioni che dovrete prendere durante la fase di esplorazione della base mineraria su B54c.

accettata da tutti gli uomini, ed è proprio su una di queste (un'astronave, neh, non una macchinetta del caffè) che ha inizio la nostra avventura.

La USS Sheridan, capitanata dal luogotenente comandante Henry Hericksen, sta tornando da una missione di ricognizione su un pianeta lontano (molto lontano), il suo equipaggio si trova in stato di ibernazione, e a pilotarla ci pensa MOM, l'ultravanzato computer di bordo. Questo finché dal piccolo pianeta B54c non giunge una richiesta di soccorso di classe III, un SOS di assoluta urgenza che non può essere in alcun modo ignorato da qualunque astronave di passaggio, volente o nolente. La prima conseguenza di tutto ciò, manco a dirlo, è proprio il "disgelo" del personale di bordo, che si trova ora a dover atterrare su B54c senza neppure sapere le motivazioni precise dell'SOS e che ha l'unica certezza, purtroppo, di non poter nemmeno intuire cosa troverà laggiù ad attenderlo.

Del resto, anche atterrare non è facile, perché una volta restituito il controllo agli esseri umani, MOM

L'inventario di Lora è proprio ben fornito. Potete decidere voi chi sia il personaggio più adatto a raccogliere ogni oggetto, tanto potete utilizzare indifferentemente qualsiasi cosa si trovi sia nelle vostre tasche, sia in quelle dei vostri compagni. E' anche possibile passare un oggetto da un personaggio all'altro semplicemente trascinandolo sulla sua icona. Occhio, però, perché il drag&drop in questo caso non funziona troppo bene...

MEDICAL SCAN				LIST OF AVAILABLE ITEMS			
SCANNER OFF EHO'S OFF VISUAL SCANNER OFF				view mode			
					PASS		PASS
					REVERSI	NONE	
					NONE		
					NONE		
				capacity & samples			
LIFE LEVEL	FIGHTING POWER	ARMOUR LEVEL	HUNGER	MORALE			
WILLIAMS 256	WILLIAMS 100	WILLIAMS 130	WILLIAMS 65	WILLIAMS 230			
O'CONNOR 256	O'CONNOR 65	O'CONNOR 90	O'CONNOR 65	O'CONNOR 240			
LORA 256	LORA 65	LORA 65	LORA 65	LORA 180			
HERICKSEN 256	HERICKSEN 120	HERICKSEN 120	HERICKSEN 65	HERICKSEN 230			

ALIENS

A Comic Book Adventure

Un momento di dialogo con Jack O'Connor, lo scienziato di bordo. Notate lo stile fumettoso, tipicamente americano...



Questa fase vi vede alla ricerca di prove concrete di quanto sia successo, ed è sicuramente il momento più intrigante di tutto il gioco: una cupa atmosfera di suspense vi avvolgerà quando, sgomenti, osserverete i cadaveri orrendamente squarciati dagli Alieni (che, com'è noto fin dai remoti tempi de "L'invasione



Un altro momento importante: azionando l'elevatore spostiamo una cassa contenente delle armi... di più non vi dico perché il gioco è giusto che ve lo risolvi da soli. Sappiate solamente che se non vedrete questa sequenza al momento opportuno, difficilmente vedrete il sorgere del sole un'altra volta...

degli ultracorpi", prediligono il corpo umano come sede ideale per ultimare il loro ciclo riproduttivo - e osservando le foto che mensilmente pubblicano su Playboy non vedo proprio come si potrebbe dar loro torto... NdP), mentre un'insana paura vi avvolgerà ogni volta che aprirete una porta: cosa ci sarà mai oltre? Questo senza contare che ogni tanto gli alienacci bавosi si fanno sentire mentre si muovono lungo i condotti di aerazione, mentre cercano di rimuovere delle grate di protezione, e via discorrendo. Potrò forse sembrarvi troppo sensibile, ma vi assicuro che il taglio cinematografico di questa avventura funziona veramente, sapendo regalare qualche ora d'immersione totale nella sua tetra atmosfera. Lo scopo ultimo, comunque, è quello di riportare a casa la pellaccia, possibilmente sana e non a rate.

Dal punto di vista tecnico, si tratta di un'avventura "vecchio stile", a dire il vero un po' troppo vecchio, visto che c'è un modo solo per risolverla ed è assolutamente necessario

MA CHI SONO I NOSTRI EROI?

l'avventura - comprensive di alcuni rispettivi risvolti caratteriali. Tenetene conto, perché i dialoghi non solo influiscono sul morale della ciurma, ma spesso si rivelano decisivi per il proseguimento dell'avventura. Vamos...

Ecco qui il "who's who" di Aliens: quattro brevi schede degli altrettanti personaggi protagonisti



HENRY HERICKSEN
(comandante)

È il vostro alter-ego nell'avventura. Notate come, oltre ad essere alter-ego, è pure alter-ato, perché ci vuole veramente poco a farlo arrabbiare. Piuttosto rude nei dialoghi, non è dotato di un grande senso dell'umorismo e, come se non bastasse, vive col terrore che il resto dell'equipaggio non lo sopporti. Nonostante sia stato tacciato di codardia, è reduce da un attacco alieno nel quale ha perso uno dei suoi migliori amici, una cruda scena che lo ha visto inerme testimone e che probabilmente lo ha segnato per il resto dei suoi giorni.



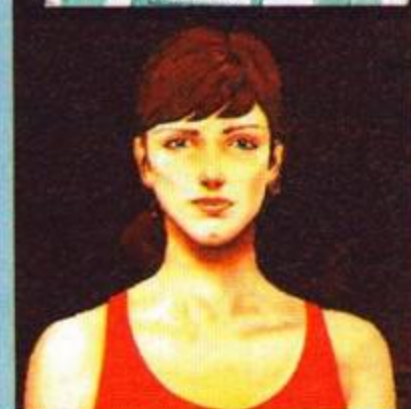
MAC WILLIAMS
(capitano di bordo)

Timoniere della USS Sheridan, questo tossico sniffatore di meta-colla ha una personalità molto impulsiva, si arrabbia per niente, vi procurerà dei problemi se non lo prenderete in maniera giusta, e vive con voi un rapporto abbastanza conflittuale. Non è comunque un individuo particolarmente pericoloso.



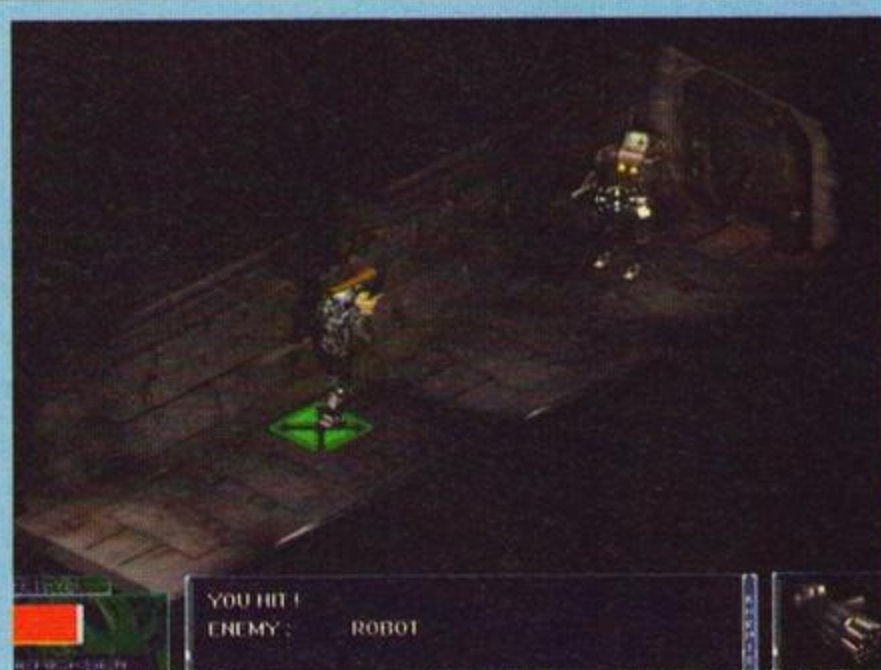
JACK O'CONNOR
(ufficiale scientifico)

Il sintetico della situazione, già ricostruito una volta in seguito a un attacco alieno, non ha nessunissima voglia di ripetere l'esperienza. Inizialmente molto scontroso, mostra però una certa attitudine al dialogo quando gli si pongono domande di suo interesse. Il suo profilo psicologico lo vede piuttosto psicotico e impulsivo, nonostante il suo QI di 221 punti sia il più alto della comitiva.



LORA MCGUINNES
(medico)

Unica donna del gruppo, è fresca di una delusione amorosa e per questo odia visceralmente il mondo maschile, voi compresi. Eppure basta veramente poco per convincerla che c'è chi ha avuto problemi maggiori. Prendetela per il verso giusto o sarà la fine prematura di tutto il gioco. Il maggior rapporto conflittuale, comunque, ce l'ha con O'Connor (e adesso non ditemi "Ma! Mi ricorda Ripley!" perché in tal caso vincereste lo "svegliatore d'oro"...)



Un esempio di come avvengono in Aliens gli scontri armati: la visuale diventa isometrica e l'esito finale viene così a dipendere dalla vostra qualità di mira...

non lasciarsi mai indietro alcun oggetto che, in seguito, potrebbe rivelarsi utile: in tal caso sareste costretti a rifarvi daccapo tutta la strada, e ciò non è mai bello. Insomma, siamo molto lontani dagli standard raggiunti anche dalle vecchie avventure Lucas (e sto parlando di Maniac Mansion e Monkey Island, non certo delle ultime produzioni): qui tutto è dannatamente rigido e guai a tralasciare un qualsiasi dettaglio. Tutto questo, comunque, è in parte giustificato dalle enormi capacità multimediali di questo titolo, condito da centinaia di filmatini e filmatoni di qualità oserei dire eccelsa.

La grafica si muove fluidamente a tutto schermo in 640x480x256 anche su un 486dx2/66 (che poi è la configurazione minima riportata sulla confezione):

Pazzesco: anche il Game Over è dannatamente cinematografico. Una sequenza finale degna del miglior film di casa Lucas, infatti, vi accompagnerà anche all'uscita del gioco. Con buona pace di chi pretende dopo il quit di uscire subito al DOS...



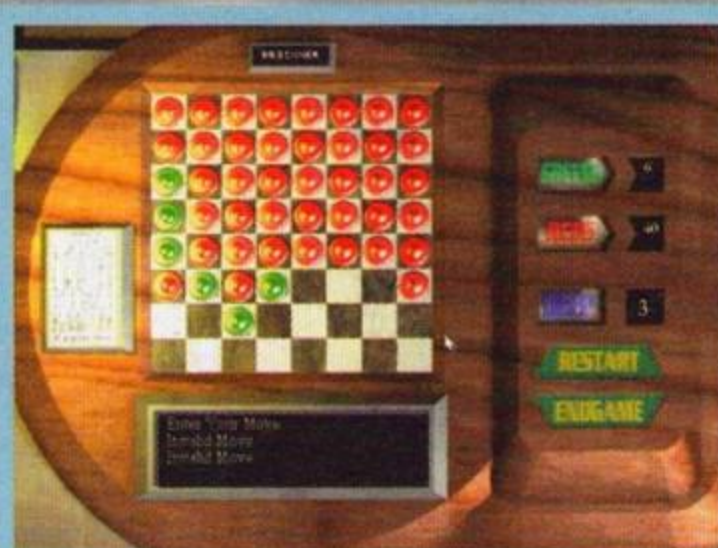
IL VADEMECUM DELL'ESPLORATORE SPAZIALE

Nonostante la non elevata difficoltà di quest'avventura, abbiamo pensato che pubblicare subito una piccola parte della sua soluzione vi avrebbe fatto piacere, se non altro per entrare nel vivo dell'atmosfera (la prima parte, infatti, può essere decisamente pallosa). Allora, ecco qua...

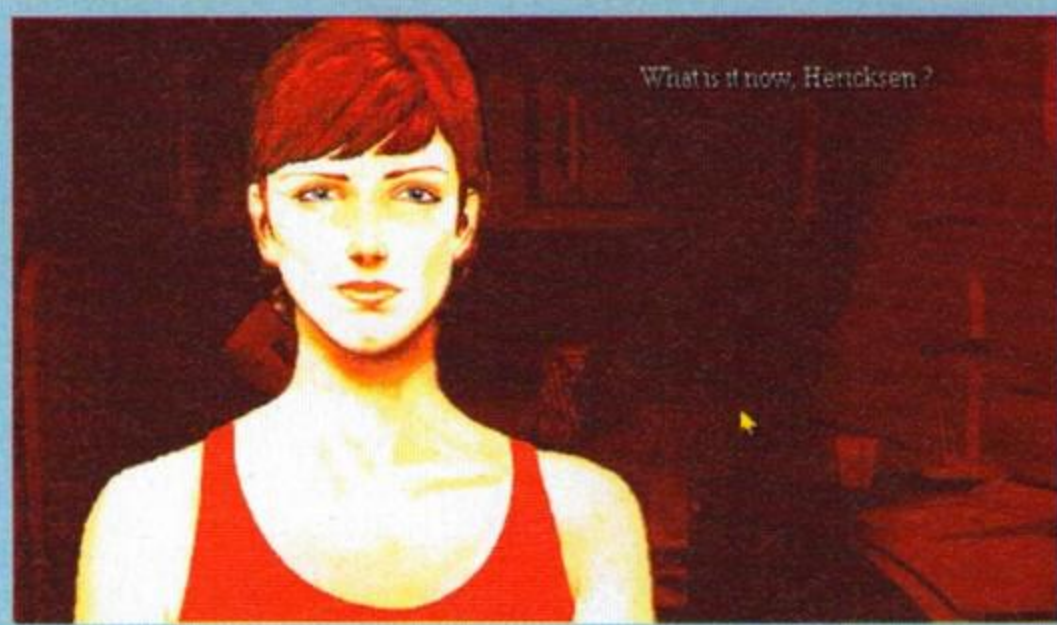
Innanzitutto recatevi nella saletta di MOM, il computer di bordo. Accanto al video-cd troverete un pulsante che potrete attivare. Così facendo aprirete la porta che, alla vostra sinistra, all'inizio del gioco risultava bloccata. Appena questa si aprirà, recatevi nella sala criogenica: troverete il CD musicale che vi permetterà di ascoltare (sempre tramite il lettore video-cd di MOM) la colonna sonora del gioco. A questo punto uscite dalla stanza criogenica e vi troverete nel corridoio che dà sulla mensa e sulle stanze dell'equipaggio. Raggiungete la mensa e fate provvista (almeno due o tre cibarie) per ogni personaggio. Tornate indietro e parlate con Lora: siate più gentili che potete e lei vi racconterà della sua storia d'amore finita male. Automaticamente, Hericksen le racconterà il più tragico episodio della sua carriera militare, facendole comprendere come ci sia gente che ha passato guai ben peggiori. A questo punto Lora vi troverà più simpatico del previsto e vi regalerà la sua green card. Esplorate ben bene le altre stanze: troverete diversi oggetti tra cui un pass giallo e un utilissimo CD-Rom vergine. Tornate alla sala comandi, azionate MOM tramite il pass giallo e chiedetegli lo stato dei sensori della nave. MOM vi avvertirà di una fascia di asteroidi in rotta di collisione pochi settori più avanti e vi chiederà il CD vergine per registrarvi sopra le coordinate di atterraggio. Ottenute queste, consegnatele a Williams: la USS Sheridan atterrerà in men che non si dica. A questo punto non vi resta che armarvi e dare inizio all'esplorazione. Come? Beh, vi dico solo che per prima cosa dovreste accedere al magazzino tramite l'ascensore che si aprirà, appunto, solo se avrete il pass verde in mano... Buon divertimento!



Siamo a uno dei momenti focali di tutto il gioco: servono le coordinate per l'atterraggio e MOM sta per darcele. Volete saperne di più? Leggete il box apposito in questa stessa recensione.



l'importante è avere un lettore CD a doppia velocità, una scheda video VESA (o PCI) Local Bus abbastanza veloce, e un computer che funzioni possibilmente meglio del dx2/66 che abbiamo in redazione (dove comunque le immagini dei filmati risultavano leggermente scattose, senza che ciò minasse in alcun



Seguendo quello che è ormai diventato una sorta di must, l'abbigliamento standard della "donna guerriero del prossimo millennio" risulta essere - RIGOROSAMENTE - una canottiera attillatissima. Anche la nostra Lora, come del resto la più celebre Ripley, non sfugge alla circostanza.

modo la "giocabilità"). Se potete, levate tutti i TSR inutili ai fini del funzionamento del computer: ne guadagnerete in termini di velocità. La qualità dei filmati, come dicevo prima, è sensazionale al punto che passerete la maggior parte del vostro tempo osservandoli attoniti piuttosto che giocando l'avventura vera e propria (occhio però al tempo limite: dopo un po' i pericoli si faranno sempre più incombenti, fino a sopraffarvi); in ciò verrete aiutati anche da alcune amenità d'indubbio gusto quali la possibilità di ascoltare le musiche della colonna sonora (bisogna usare il drive CD-Video di MOM, lo stesso che userete per... leggetevelo nel box, diamine!) nonché quella di giocare a Reversi (un Othello molto, molto difficile). Per il resto, non c'è molto da dire: godetevi i vari box che costellano questa recensione e poi... buona caccia!

Paolo Besser

Il Reversi, futuristica versione del nostro Othello, è in questa incarnazione uno dei giochi in assoluto più difficili che esistano. E' inutile che ridiate del risultato in fotografia (le mie pedine sono quelle verdi...): per fare di meglio è necessario studiarsi delle mosse particolari e sperare che il gioco vada per il verso giusto. La sua risoluzione porta alla conoscenza di qualche dato in più, ma dubito che sia fondamentale.

H A R D W A R E

Aliens, funziona egregiamente su qualsiasi computer a partire dal 486dx2/66, tant'è che l'abbiamo testato su due dx2/66 e su un Pentium 90 senza rilevare differenze di funzionamento. Tuttavia, dovete avere un computer piuttosto ottimizzato che riduca al minimo i tempi d'attesa nell'elaborazione dei dati: via tutti i TSR, via tutti i programmi e i driver inutili che potrebbero appesantire il sistema. Solo così potrete infatti godervi i filmati al massimo della loro fluidità. I CD-ROM 2x vanno benissimo, anche se è con questo tipo di giochi che s'inizia a sentire l'esigenza di un'upgrade verso la quadrupla velocità. Di rigore, invece, la presenza di una buona scheda audio e di una buona scheda video. A 16 bit la prima, e local bus la seconda. Servono inoltre un mouse, una versione avanzata del DOS (dalla 5 in su - Windows 95 va eseguito in modalità MS-DOS), e tanta, tanta pazienza col sistema di rilevamento hardware automatico che una volta non funziona e l'altra anche... Dopo un paio di tentativi, però, dovrebbe svolgere adeguatamente il suo dovere. Dimenticavo: 8MB di RAM sono il minimo, ma proprio il minimo, per farlo funzionare...

REVIEW

PC+CDROM

Devo ammetterlo. Per la prima volta dopo sei anni di onorato servizio per questa e per tutte le altre riviste

Xenia, mi sono trovato in seria difficoltà ad assegnare un voto. Il fatto è che non riesco a togliermi dalla testa questa immagine: mi vedo 'sto Aliens che si presenta da solo al pubblico dicendo "Hey, ragazzi! Guardate qua che grafica! Sentite qui che sonoro!", e mi va bene, perché sono due aspetti curati tanto bene che, se fosse solo per loro, non esiterei a dare a questo gioco un bel 110%. Il problema nasce al momento di giudicare l'aspetto più intimamente "giocosco" di questa avventura: per quanto intrigante, infatti, la struttura è davvero troppo rigida. Hericksen, soprattutto nella prima parte del gioco (quando si tratta cioè di far atterrare la USS Sheridan su B54c), sembra un manichino telecomandato che può assumere solo determinate espressioni e che può mettersi solo in determinati punti di una locazione: insomma, è disegnato sul resto del fondale e questo provoca un senso di evidente claustrofobia a chi, come me, è ormai abituato a scorrazzare libero di fare ciò che ha voglia per le più diverse ambientazioni (vedi tutte le avventure Lucas, tutte le avventure Sierra, Simon the Sorcerer I e II...). Anche i dialoghi danno un senso di staticità sconcertante: le espressioni del viso che cambiano solo all'inizio della frase, le bocche che non si muovono mentre si parla... Sarà anche vero che questo Aliens è la trasposizione di un fumetto, ma se io voglio vedere una serie di disegni inanimati mi compro l'albo, mica il gioco! Se poi vogliamo essere proprio fiscali, possiamo anche aggiungere che "Aliens - Scontro Finale" gode pure lui di una grafica eccezionale, ha un sonoro da Oscar, sa creare un'atmosfera di suspense degna del miglior thriller, costa meno e gira su una macchina molto più indicata del computer per questo tipo di prestazioni: il videoregistratore.

Eppure, qualcosa ti spinge ad andare avanti. Sarà proprio la cupa ambientazione, sarà la bellezza della grafica, non so... C'è qualcosa che ti prende e t'incolla al monitor, ti costringe a esplorare, a guardare oltre quella porta che ti sbarrala la strada, a capire come dannazione si apra la medesima, a sfuggire a un'insidia che non sembra lì nel monitor ma alle nostre spalle, nel corridoio antistante alla nostra camera o al salotto dove teniamo il computer. Maledetti alieni, dove saranno mai? Saranno vicini, lontani, sul punto di catturarci e farci del male? Provate poi a collegare il computer all'impianto hi-fi: vi assicuro che l'effetto sarà fenomenale. Pensate che è stato ricreato persino quel rumore di fondo che, costante, contribuiva a rendere più elettrizzante la visione dei film: insomma, da questo punto di vista "Aliens - A Comic Book Adventure" è proprio inattaccabile.

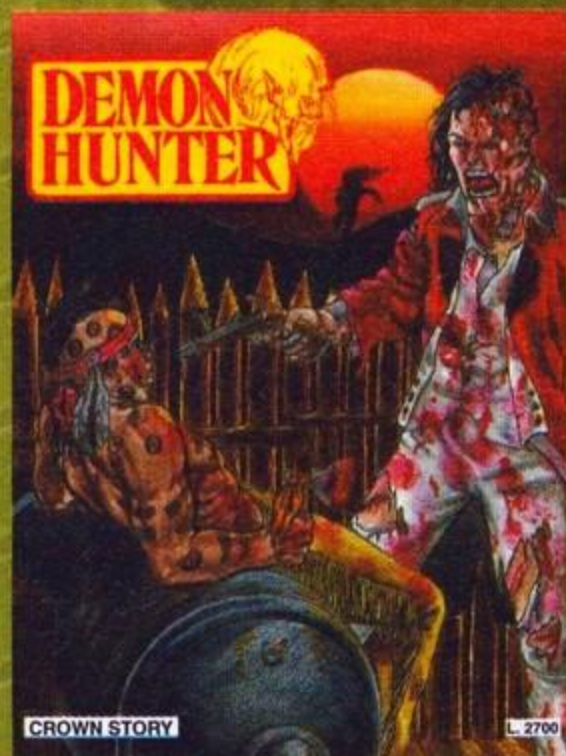
Lo premiamo, allora, alla fine? No, non del tutto. Under A Killing Moon, per citare uno dei più famosi portabandiera della "rivoluzione multimediale", non avrà un simile impatto visivo, ma si muoveva in tempo reale a tutto schermo e soprattutto lasciava molta libertà in più al giocatore: era, per capirci, il prototipo di film interattivo multimediale per eccellenza. Aliens, purtroppo, non lo è. Gode di qualità tecniche di tutto rispetto (non ultimo il sistema di compressione delle immagini utilizzato, che annichilisce l'MPEG di buona misura...), anche se ci sono due o tre svarioni nella programmazione che danno l'idea del "fatto in fretta e furia", cosa che non fa mai fare bella figura (si veda per esempio il sottogioco del Reversi: pur essendo ancora in memoria, reiniziare una partita significa caricarlo da capo. Un vero controsenso visto che con alcuni lettori di CD-ROM - compreso il mio Sony CDU 33A - l'operazione è capace di durare due o tre minuti).

Siete appassionati di Aliens? Non pretendete dalle avventure la massima libertà? Volete far vivere ai vostri occhi un'esperienza nuova? E allora procuratevi Aliens in fretta e furia ma, mi raccomando, non prendetevela troppo per la sua scarsa interattività complessiva.



Il fumetto Demon Hunter

A dicembre
in EDICOLA



n° 31 "Crown Story"
vi racconta il passato
del signore della terra dei demoni



Postal Dream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

Non cambiare strada. Segui i segnali !

ONE WAY

PROMOZIONE

Memory Card per AMIGA 600/1200

Espansioni PCMCIA per Amiga 600. La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ? Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto è utilizzabile per Amiga 1200)



cod. ESP05F
L. 159.000



cod. ESP06F
L. 289.000

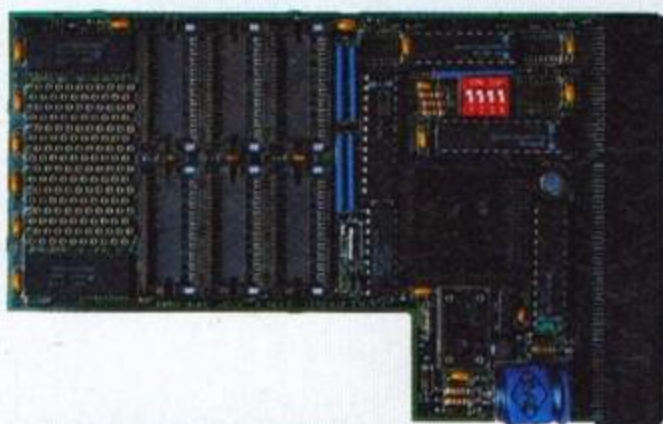


cod. ESP07F
L. 539.000

STOP

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit

cod. ESP09F L. 249.000



Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 249.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

PROMOZIONE

Drive Esterno Amiga Passante

cod. DRI03G
L. 132.500



Sintonizzatore TV



cod. TUN01L L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

Slot Multiporte per AMIGA 500/PLUS/1000



cod. SLT01L • L. 129.000

Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

Espansione Esterna per Amiga 500 - 500 plus - 1000

cod. ESP04F • L. 295.900



Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

Espansione Interna per Amiga 2000/3000



cod. ESP08F L. 320.000

Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

PC e COMPATIBILI

NOVITA'

Player Melody

cod. MID 02D L. 47.000



Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (è utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

AMIGA

NOVITA'

SUPERVGAMI

cod. SVG 01D L. 243.000



Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA a tutta la serie Amiga

AMIGA

NOVITA'

FOX Keyboard

cod. INT 02D L. 65.000



Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

ACCESSORI PER C 64

CONFEZIONE DA 10 CASSETTE CON 60 GIOCHI L. 14.000 (DISPONIBILE 6 CONFEZIONI)

- ALIMENTATORE L. 36.700
- REGISTRATORE L. 47.700
- CARTRIDGE tipo NIKI L. 33.000
- CARTRIDGE tipo FINAL L. 37.500
- CARTRIDGE allinea testine L. 21.000
- RESET DI MEMORIA/DUPLOCAT. L. 7.900
- PENNA OTTICA CON CASSETTA L. 15.700
- PROVA JOYSTICK L. 14.500
- JOYSTICK RAMBO L. 23.500
- JOYSTICK GIBLI TRASP. LUMIN. L. 26.500
- MOVIOIA L. 12.000
- COVER C64 NEW/OLD L. 9.800
- COVER PER REGISTRATORE L. 4.900

PER ORDINARE SERIATE

24068 (Bergamo)
Via Correggio, 13

Tel. 035/32.17.06

Fax 035/32.17.09

Tutti i giorni dal lunedì al venerdì dalle ore 9,00 alle ore 12,30 Dalle ore 14,30 alle ore 19,00

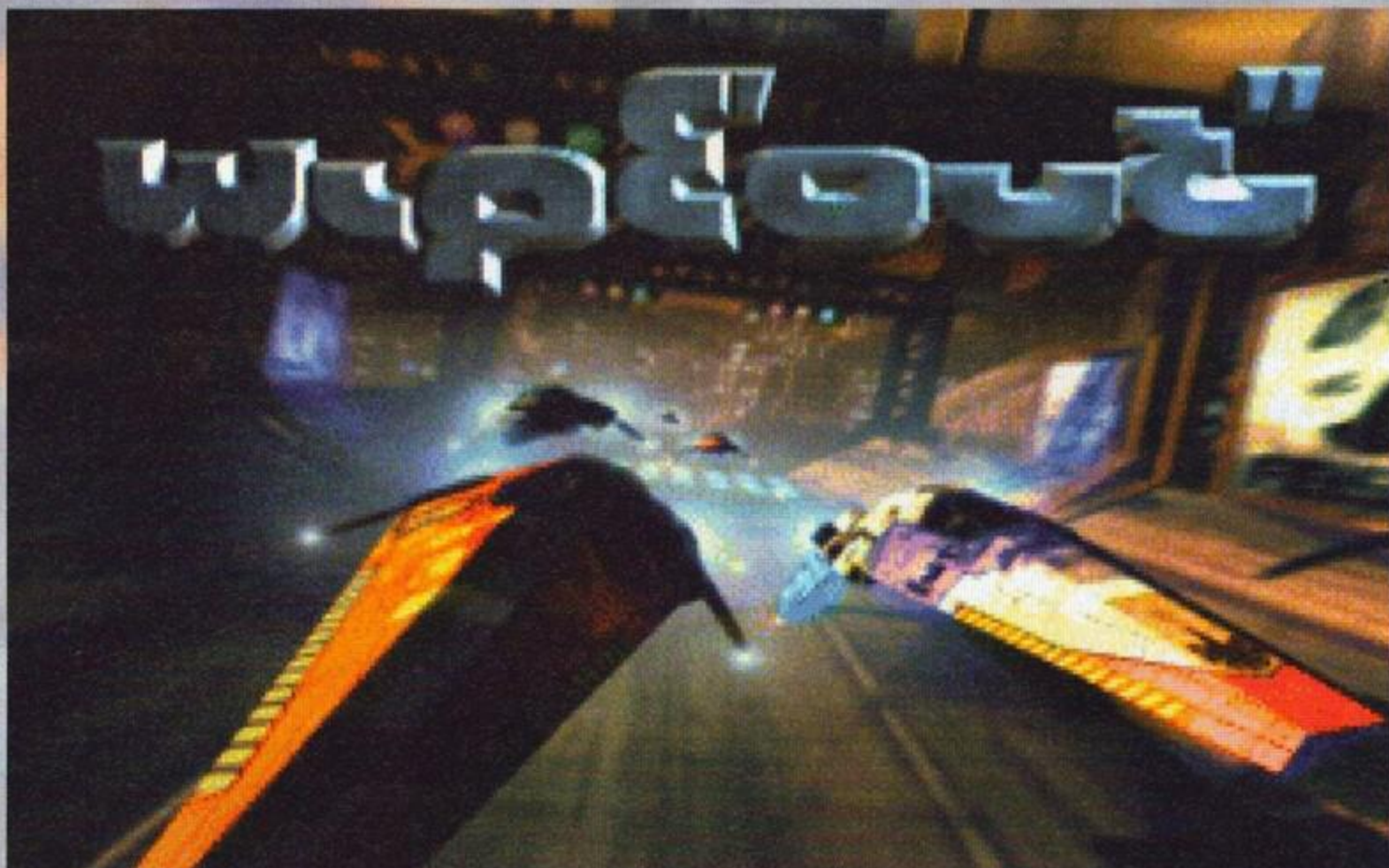
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome				
indirizzo		N° civico		
città		(Prov)	C.A.P.	
pref.		telefono		
cod. accessorio	computer	prezzo	<input type="checkbox"/> pagherò al postino <input type="checkbox"/> allego ricevuta vaglia postale <input type="checkbox"/> allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl	
<input type="checkbox"/> spese postali di spedizione		L. 8.000	I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA	
<input type="checkbox"/> spese postali spedizione di invio urgente		L. 13.000	totale	
<input type="checkbox"/> spese di spedizione con corriere espresso		L. 18.000		

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

TGM



Nel 2050, la Formula 1 sarà già stata dimenticata da un pezzo. Piuttosto, i piloti più ardimentosi si ritroveranno a bordo di incredibili veicoli a repulsione magnetica per disputare gare al limite dell'impossibile... E chissà che Poltronieri non venga richiamato a commentarne le azioni.



Il nostro coraggioso eroe si dirige senza paura verso l'infuocato tramonto, pronto ad affrontare tutti i nemici che gli si pareranno davanti... O forse no? Certo che come tramonto infuocato siamo davvero scarsi.

Lo sfortunato pilota computerizzato sta per essere colpito da una simpatica Shockwave poco prima di dover affrontare una curva seguita da un salto... Ci sono momenti migliori in cui usarla, d'accordo, ma anche momenti molto peggiori.



sto tipo di operazioni è proprio costituito da Wipeout, originariamente pubblicato su Playstation e vero titolo trainante della seconda ondata di software della suddetta macchina. Ma di che cosa tratta questo bel giochino? Semplice: nel 2050, dopo tentativi di boicottaggio da parte delle corporazioni petrolifere, si è finalmente affermata la tecnologia della propulsione a repulsione magnetica, e la Formula 3600 è ormai la competizione simil-automobilistica più popolare di tutto il pianeta. A dire il vero, è

l'evento televisivo più popolare in assoluto, persino più seguito dei Mondiali di Calcio e di Fatti e Misfatti (non che ci voglia molto). La trama del gioco è tutta qui: il manuale si limita a informarvi brevemente sull'evoluzione dell'opinione mondiale nei confronti di questa nuova tecnologia, dopodiché bene o male vi fa capire che il vostro scopo è montare su uno di questi veicoli di F3600 e vincere tutte le gare alle quali parteciperete - dopo tutto, che cosa ci si poteva aspettare da un gioco di corsa? Ops, l'ho detto. Se non si era ancora capi-

Una volta c'erano le conversioni da coin-op, il vero terrore di ogni singolo redattore: "il gioco devo trattarlo come se fosse un titolo a sé stante o considerare la versione originale e quindi bastonarlo"? Spesso e volentieri si sceglieva una via di mezzo, fino a che i coin-op non divennero dei mostri incredibili e irraggiungibili per i "comuni" computer casalinghi e le famigerate conversioni sparirono praticamente del tutto. Mi ricordo che qualche anno fa l'80% dei titoli che uscivano ogni mese erano trasposizioni di questo o quel gioco da sala, e si pensava che fosse perfettamente logico. Quando la moda passò, cominciarono ad apparire i cosiddetti tie-in, ovvero le malefiche riduzioni su computer dei film di grande successo. Ora che tutti e due i fenomeni bene o male sono stati ridotti a livelli tutto sommato accettabili, i produttori di videogiochi hanno cominciato a convertire i giochi che appaiono sulle cosiddette "console della nuova generazione". Uno dei primi risultati di que-



La schermata di selezione del team. Ogni squadra ha a disposizione due veicoli differenti, che in realtà sono tali solo per quanto riguarda l'aspetto: insomma, anche l'occhio vuole la sua parte.

Il pilota del veicolo qui riprodotto sta per utilizzare un turbo durante l'attraversamento di un tunnel che non sfuggirebbe in un film di Alien. Che cosa significa? Non lo so, qualcosa dovevo pur scrivere.

"Foto Significativa", di M.Auletta (collezione privata).





Pronti alla partenza? Quella specie di lampada al neon con le ali sopra al vostro veicolo è il mezzo che si occupa di scarrozzarvi quando finite fuori dal tracciato, viaggiando ovviamente a due all'ora e facendovi perdere un sacco di tempo.

Hmm... Dove sono gli altri? Notate il cielo, degno di un programma di conversione di quart'ordine. Ho visto grafica più bella in giochi ben più vecchi.



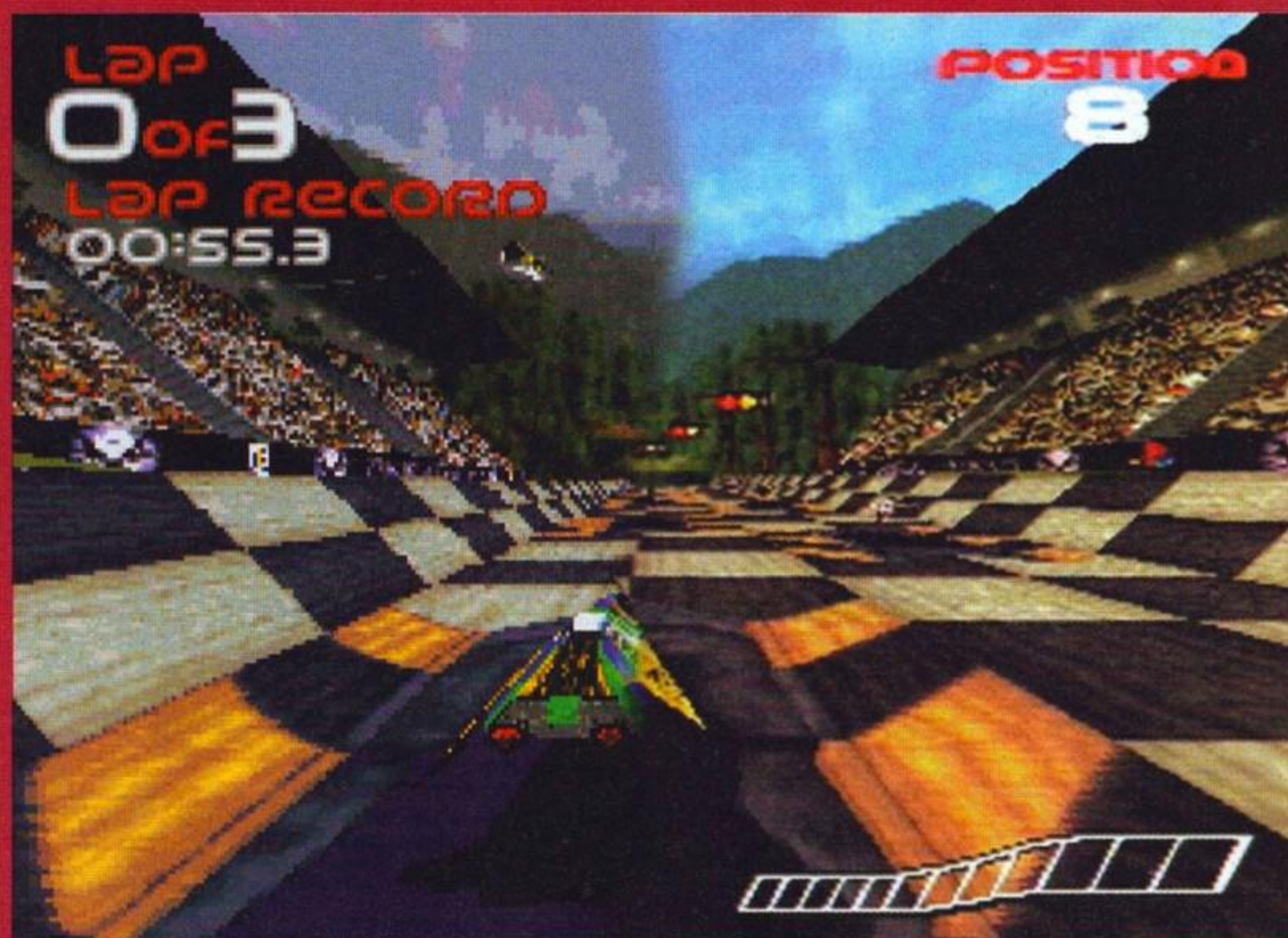
Quella su cui siete appena passati è una delle frecce che accelerano il veicolo, e quello che state per sparare è un missile a ricerca. Tanto sforzo per niente: siete ancora settimi e davanti non si vede nessuno.



Beh, devo ammettere che per un momento volare contro la montagna mi è sembrata una buona idea. Solo per un momento, però.

PRIMA E DOPO LA CURA

In questa magnifica elaborazione ideata e realizzata dal sottoscritto vi mostriamo la differenza che passa tra la versione per Sony Playstation e la versione PC di Wipeout. Benché non sia immediatamente evidente, lo "stacco" si nota molto osservando il fondale (gli alberi e le montagne) e le tribune. Per aiutarvi riportiamo anche le due foto originali, e vi facciamo notare che siamo anche stati molto clementi: nel primo livello, per esempio, la conversione della grafica a otto bit è evidentissima, grazie a un cielo stellato che su PSX è passabile e su PC sembra un foglio di cartone bucherellato. Insomma, che costava ridisegnare la grafica invece di convertirla così brutalmente?



to, Wipeout è un simulatore di guida futuristico: in questo novello gioco della Psygnosis il giocatore dovrà partecipare alle varie gare e affermarsi come Pilota Più ABile del Vicinato, dapprima vincendo la lega dei "dilettanti", ovvero la Venom Leage, e poi affrontando la lega dei professionisti, cioè la Rapier League. Per partecipare e vincere il giocatore può scegliere di unirsi a una delle quattro squadre più famose che partecipano al campionato: Williams, Ferrari e Benetton sono sparite da tempo, ora ci sono la Auricom, la AG Systems, la Feisar e la



Qirex, provenienti rispettivamente dagli Stati Uniti, dal Giappone, dal Consorzio Europeo e dalla Russia. Tutto chiaro per quanto riguarda il background?

Come fanno dei veicoli a repulsione magnetica a scivolare sul ghiaccio se la superficie non la toccano nemmeno? Mistero.





Per una qualche misteriosa ragione, l'engine che muove la grafica del gioco non è esattamente dei migliori: mentre vi muovete per la pista potete notare di tanto in tanto alcune "fessure" tra i poligoni, che in teoria non dovrebbero esserci. I piccoli segni verdi sulla pista in questa foto ne sono un esempio, anche se non dei più clamorosi.



LIBRI DI MATEMATICA E INSALATA DI CIBERNETICA

In Wipeout, come in ogni gioco che si rispetti, ci sono diversi gadget da raccogliere e utilizzare nel modo e nel momento giusto. In tutto sono cinque, e servono in pratica a differenziare Wipeout da un normale gioco di guida. Vediamoli un po' da vicino:

MINE

Il pilota dietro di voi si sta facendo sempre più sgargiante (termine che probabilmente viene utilizzato in questa accezione solamente all'interno delle mura redazionali, potremmo anche dire che "si sta allargando", per intenderci)? La gara sta diventando una questione di vita o di morte? Vostra madre vi insegue tentando di costringervi a mangiare la minestra? Queste simpatiche mine galleggianti fanno al caso vostro: attivandole scaricherete una serie di quattro-cinque mine che galleggeranno per un paio di secondi e poi salteranno autonomamente per aria in caso di mancato contatto con l'avversario (non le vorrete certo trovare al prossimo giro, no?).



RAZZO

Si trasforma in un razzo missile, coi circuiti di mille valvole... Attivando l'aggeggio corrispondente all'icona che (Belafante permettendo) appare qui a fianco vi trasformerete nientepopodimeno che in Actarus, dopodiché dovrete saltare sul vostro Goldrake e sgominare i perfidi alieni. Inoltre, sparere un missile assolutamente stupido, che partirà dalla punta del vostro veicolo seguendo un'immaginaria linea retta. Insomma, è un missile che va dritto, come ve lo devo dire? Se volete vi faccio un disegno. Serve a rallentare i nemici (quando li colpite, è ovvio), ma è abbastanza impreciso (dipende dalla vostra mira).



SHOCKWAVE

Estremamente inutile, questo oggettino attiva un bizzarro proiettile d'energia azzurra vagamente teleguidato che, colpendo uno degli avversari, scuote il suo scafo "tentando" di fargli perdere il controllo. Se lo raccogliete voi non ha quasi effetto, il computer lo usa per lanciarvi contro il muro quando meno ve lo aspetterete. I casi della vita, sapete.



TURBO

La famigerata "nitro" di diecimila giochi, tutti diversi e tutti uguali. Attivando questo oggettino il vostro veicolo verrà momentaneamente spinto a una velocità sensibilmente maggiore di quella raggiungibile normalmente. Utile per superare dei salti pericolosi, per riprendere un veicolo controllato dal computer o solo per migliorare il vostro giro. Non usatelo in curva...



MISSILE

Già più serio: l'effetto è lo stesso del razzo, ma è teleguidato e non fallisce quasi mai il bersaglio. Quando lo raccolgono i vostri avversari son dolori.



SCUDO

In un gioco pieno di missili, mine e razzi vari, come poteva mancare uno scudo capace di difendervi da ogni intemperie e soprattutto da ogni tipo di proiettile? Questo simpatico scudo luminoso vi renderà pressoché invulnerabili per una manciata di secondi, non consentendovi però di utilizzare nel frattempo gli altri bonus che raccoglierete. Disdetta...



Wipeout ha una struttura abbastanza lineare e semplice: al giocatore viene offerta la possibilità di provare le sei piste in una gara singola, o di affrontare il campionato vero e proprio. In campionato, le regole sono altrettanto semplici: a seconda della posizione nella quale arrivate alla fine della gara ottenete tot punti, chi ha più punti complete le sei gare vince. I tracciati vanno affrontati in una data sequenza, e per accedere al successivo ogni volta dovrete piazzarvi entro i primi tre.

La gara ancora una volta segue poche regole molto semplici: dovete vincere, vincere e vincere. Potete fare tutto quello che vi pare pur di arrivare davanti agli altri veicoli: dai semplici sorpassi azzardati fino ad arrivare agli spintoni, ricorrendo poi alla gadgettistica varia nei momenti di bisogno: di tanto in tanto, infatti, passando su determinate zone dei tracciati



Questo è lo scudo, unica difesa tra voi, i missili, i razzi e le mine. Bello, eh?

otterrete varie armi d'offesa e oggetti vari che vi aiuteranno a superare gli ostacoli - se volete saperne di più leggetevi l'apposito box che è pure fatto apposta. Oltre alle suddette zone che regalano missili, scudi e chi più ne ha più ne metta troverete anche delle frecce azzurre sparse su tutto il tracciato: in teoria, per effettuare un giro decente dovrebbe essere necessario passare su tutte le frecce che trovate, che vi permettono di aumentare leggermente la vostra velocità e di abbassare così i vostri tempi. In realtà, però, non sarà poi così facile centrarle, dato che spesso e volentieri saranno completamente

Oooooop! Per un pelo non ci siamo fatti un giretto qualche centinaio di metri più in basso. Ehi, ma che cos'è quella macchia scura? Petrolio? Dov'è finito il fondale?

Venue *SilverStream*

Class *Venom*

Date Loading
Hold Tight!

Track Details



Una delle mirabolanti schermate di caricamento. Quella qui rappresentata è la sesta pista, in teoria l'ultima, in pratica la penultima: su Playstation siamo riusciti a trovare la settima con un cheat mode, quindi dovrebbe esserci su PC. Peccato non si possa collegare il pad del PSX alla seriale, altrimenti avremmo provato a far saltare fuori il tracciato nascosto...



C'ERA UNA VOLTA...

Come ogni "gioco moderno" che si rispetti, Wipeout vanta la sua bella sequenza di introduzione in simil FMV: dire bella però è un po' riduttivo, dato che l'originale su Playstation è estremamente spettacolare e la "riduzione" per PC (ottenuta diminuendo i colori) tutto sommato non è riuscita in maniera malvagia ed è accompagnata da una cattivissima colonna sonora realizzata dai Chemical Brothers, autori di tutti i brani del gioco. Da gustarsi un paio di volte almeno.



E adesso? A destra o a sinistra? "Mah, io opterei per una coalizione di centro e..." - Niente politica, grazie.



Il tunnel è a destra, ma il pilota si sta chiaramente dirigendo verso sinistra. Come spiegare tutto ciò? Provate voi a tenere le mani sul mouse, sulla P, sul tasto ESC e sul tasto Invio contemporaneamente e fatemi sapere (ebbene sì, per fare le foto ci vuole anche agilità).

al di fuori della vostra traiettoria o si troveranno esattamente sotto il veicolo di qualche altro concorrente. Dunque, vediamo, cosa stiamo dimenticando? Allora, i tracciati assomigliano molto poco alle odierne "piste" da Formula 1: per prima cosa, sono pieni di salite e discese che possono raggiungere inclinazioni incredibili, inoltre di tanto in tanto troverete biforcazioni e salti. Per quanto riguarda le prime, imparare a conoscere le differenti possibilità offerte è parecchio importante perché la pista si "allunga" e si "accorcia" a seconda della direzione che prendete, mentre per quanto riguarda i secondi è necessario stare molto attenti, perché affrontandoli si rischia di finire fuori strada e di perdere un quantitativo di secondi davvero esagerato. E questo dovrebbe essere tutto. Per sapere che cosa pensiamo di Wipeout, vi rimando ai vari box e al commento... Buon divertimento.

MA

REVIEW

PC+CDROM

Non avessi mai visto la versione per Playstation, probabilmente la mia reazione sarebbe stata meno drastica. Non avessi visto il resto del software che attualmente gira su PC, magari Wipeout mi sarebbe anche potuto piacere (non ci sperate - anche se il beneficio del dubbio non lo si nega mai). Non avessi visto un singolo gioco bello per due mesi di fila, magari sarei anche stato contento di mettere le mani su Wipeout. Insomma, per dirla in parole povere, la Psygnosis questa volta ha davvero toppato. Ma dove pecca esattamente il suddetto gioco? Uhm. Di solito, i giochi divertenti sono realizzati maluccio, e quelli belli da vedere sono dei bidoni. Wipeout riesce nel mirabile intento di pescare da tutte e due le categorie: infatti è frustrante e tecnicamente scadente. La giocabilità non era eccezionale già sulla console Sony, anche perché era necessario superare lo scoglio iniziale costituito dalla particolare risposta del mezzo ai comandi e dell'ostico stile di guida necessario per compiere qualche progresso. Per tutta la durata della partita il computer tenta costantemente di buttarti fuori, di ricordarti chi è che comanda, di farti tornare a rispondere al telefono, a farti scrivere le recensioni o a far finta in genere di lavorare. Alla lunga, una volta "preso il controllo del mezzo", vincere le gare risultava gratificante, e lo sforzo veniva alla fine premiato con un po' di soddisfazione. Questo su PSX. Su PC, invece, è ancora più dura: la mancanza di fluidità (provato su Pentium 90, notare), l'aspetto approssimativo e confuso della grafica e la risposta peggiorata contribuiscono a creare un cocktail esplosivo che prima o poi vi indurrà a prendere a pugni il monitor. La giocabilità, quindi, viene influenzata dalla qualità della tecnica: che dire di una scattosità generale (non serve abbassare il dettaglio), di una conversione della grafica assolutamente ridicola (ottenuta probabilmente convertendo la grafica a 24bit del Playstation con qualche routine scadente, tanto valeva ridisegnarla da zero per ottenere un risultato decente), di una gestione dei poligoni altrettanto approssimativa (i tracciati sembrano alle volte "aprirsi")? Almeno il sonoro gli è riuscito bene: le tracce audio del CD sono belle cattive (una specie di techno "alternativa", non facile ma godibile) (in Inghilterra la colonna sonora è perfino disponibile come CD musicale. NdMax) e gli effetti sono tutto sommato a posto. Insomma, Wipeout avrebbe potuto essere un bel gioco, se solo i programmatori avessero tentato di fare un gioco per PC e non una semplice conversione da Playstation. Sembra poi che propri costoro stiano - ahinoi - lavorando a quella di Ridge Racer...

Che cosa rappresenta questa foto? Scrivete un componimento di quindici righe in proposito, inviatelo a TGM - Quesiti Esistenziali - c/o Xenia, Casella Postale 853 Milano. Tutte le lettere che ci arriveranno saranno bruciate a una a una e non le leggeremo nemmeno. Tanto l'importante è partecipare.



PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

19
GLOBALE

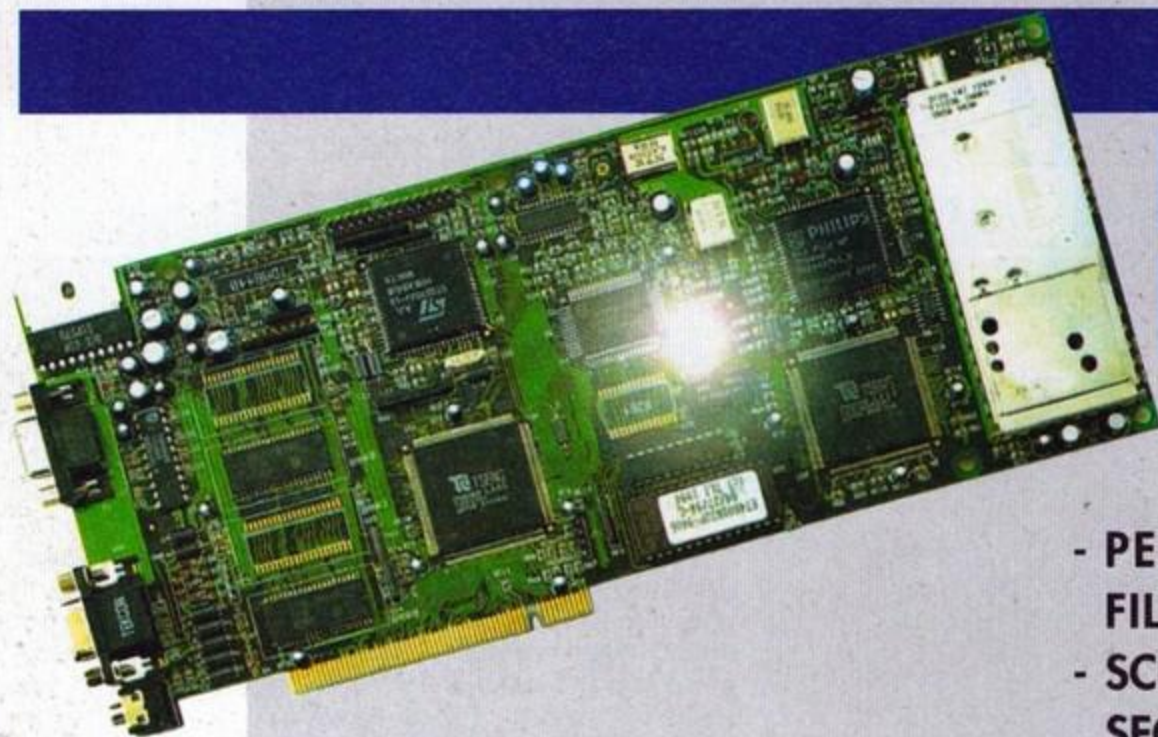
Bluepoint

Le Schede delle Meraviglie!

SINTONIZZATI SULLA SUPERSTRADA DELL'INFORMAZIONE

TVX5 INFOSTATION

- PER RICEVERE LA TELEVISIONE E PER REGISTRARE FILMATI SUL TUO PC
- SCHEDA VIDEO TV TUNER COMPATIBILITA': NTSC/PAL/SECAM/CABLE TV CON AUTOSCAN
- RISOLUZIONE GRAFICA MASSIMA: 1280X1024 A 256 COLORI (TSENGLAB 4000 2 MB MEMORIA MONTATA SU SCHEDA)
- VIDEO INPUT: TV TUNER, COMPOSITE VIDEO, S-VHS, OPTIONAL TELEVIDEO
- AUDIO INPUT: TV TUNER, 2 PER AUDIO ESTERNO



L. 999.000

Software proprietario per la gestione delle funzioni di Tuner, Grabbing, Televideo e delle normali regolazioni televisive (contrasto, volume, bilanciamento etc.). WINDOWS 95 COMPATIBILE.

16 BIT STRATOSFERICI SUL TUO PC

SOUND FX 16 IDE

- QUALITA' DI REGISTRAZIONE/PLAYBACK A 16 BIT 48 Mhz
- COMPATIBILITA' ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, MICROSOFT
- INTERFACCIA IDE PER CD-Rom
- SUPPORTA MS-DOS, WINDOWS 3.1, WINDOWS NT, WINDOWS 95 E OS/2



L. 149.900



IL MALE E' OSCURO

**IN UN MONDO
DOMINATO DALLA MAGIA,
SOLO TRE EROI POSSONO
LIBERARE DALLA SCHIAVITU'
UN INTERO REGNO**



Oltre Heretic

MANUALE IN ITALIANO

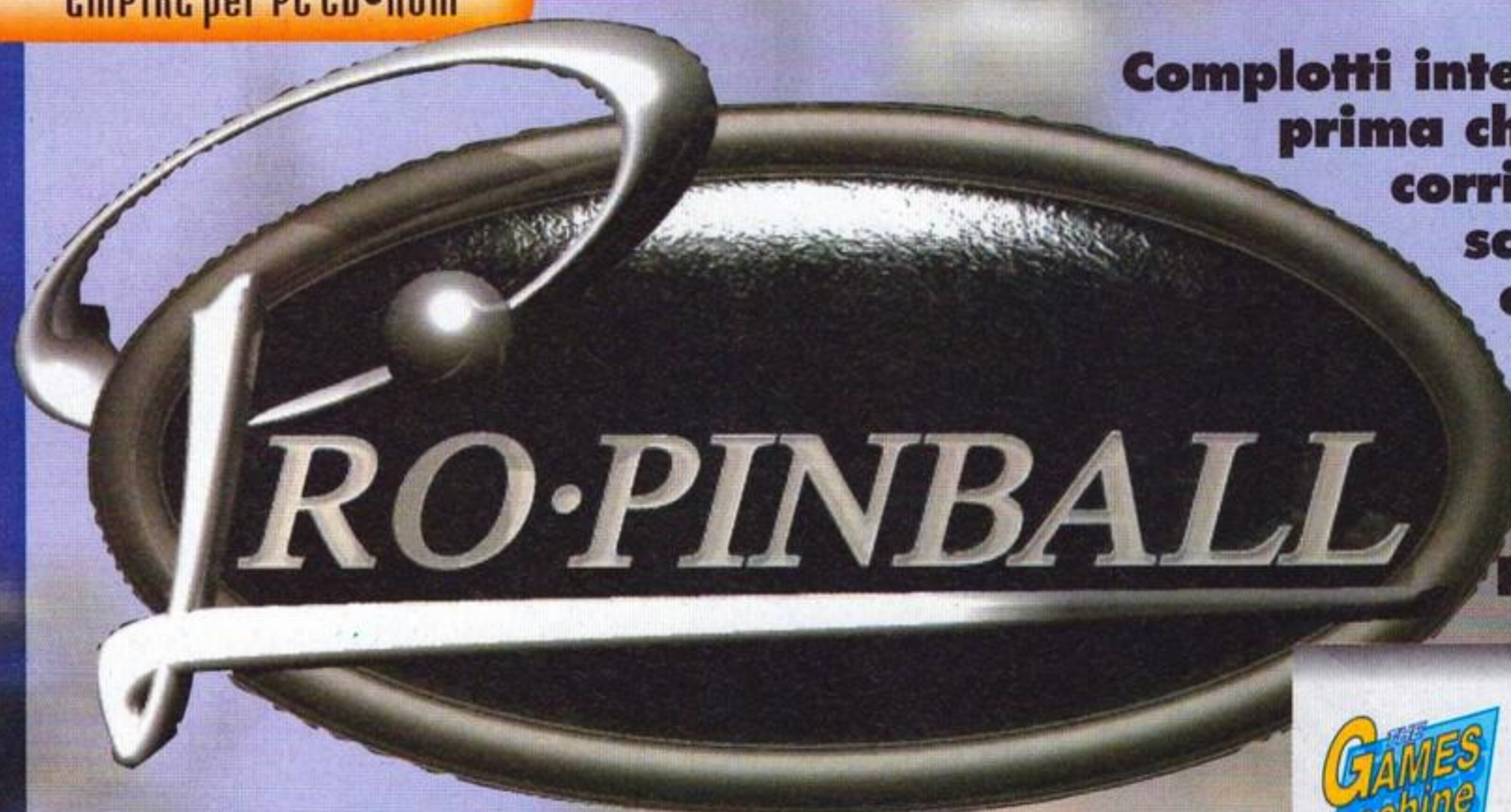
CD.Rom L. 99.900

PC.Disk L. 99.900



**NUMERO VERDE
167 - 821177**





Complotti internazionali da sventare prima che sia troppo tardi, corrieri con un carico scottante da eliminare, corse contro il tempo per cercare di salvare il futuro dell'umanità... Niente di tutto questo, finalmente è arrivato Pro-Pinball: The Web.

THE GAMES machine

STAR PLAYER

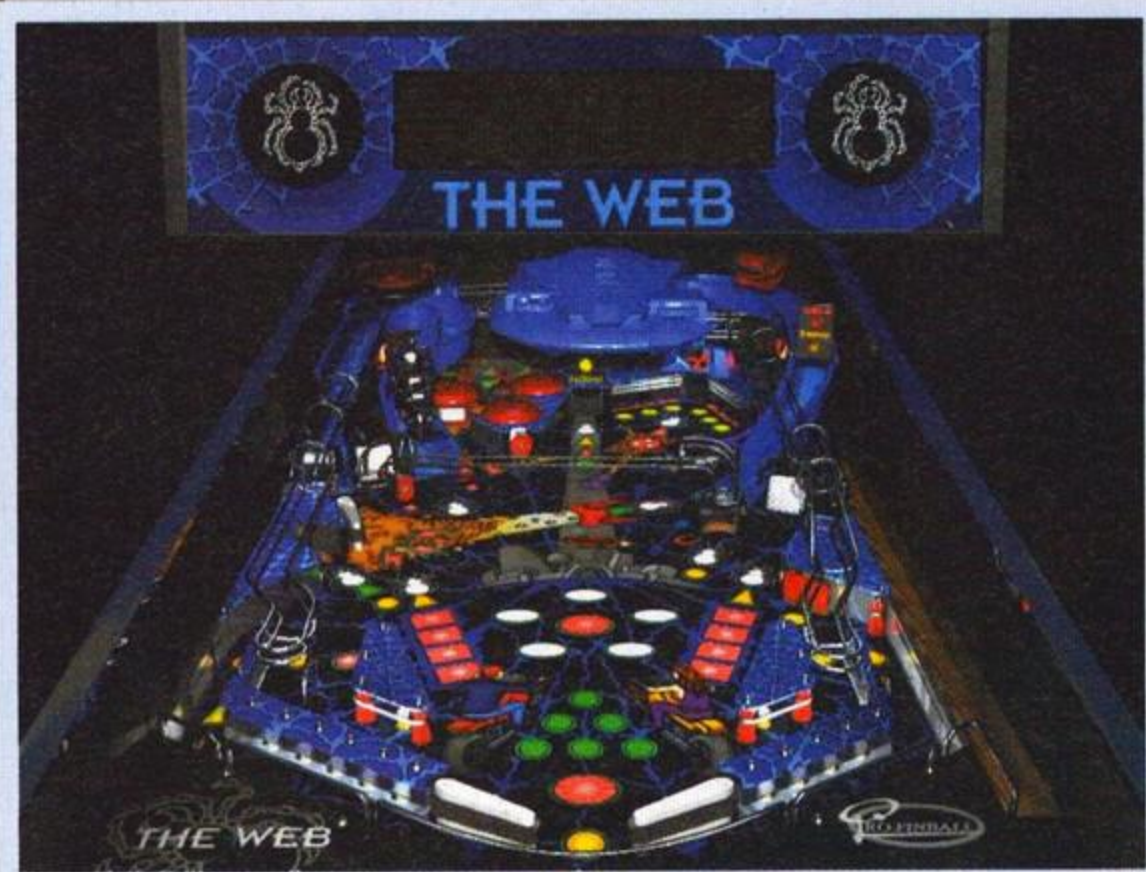
90-94



Riemersi dal buio, lentamente. Impieghi qualche attimo per abituarti alle fioche luci della base spaziale. Lo shuttle era pronto sulla pista di lancio: se volevo che la mia missione proseguisse per il meglio dovevo impedirgli di lasciare il pianeta. Scivolai tra le casse che riempi-

vano la zona est dell'hangar e percorsi indisturbato una decina di metri senza essere individuato dalle guardie che pattugliavano il perimetro interno. Poi la fortuna mi abbandonò e il feroce rumore dell'allarme invase l'aria circostante. Lasciai il riparo e corsi all'impazzata per raggiungere una posizione dalla

quale avrei potuto usare la potente pistola a fusione. I colpi dei soldati nemici non mi raggiunsero, ma sapevo che entro breve avrebbero aggiustato la mira e per me sarebbe stata la fine. Non avevo possibilità di riuscire a raggiungere qualche copertura e presi l'unica decisione possibile: impugnai l'arma, presi la mira e premetti il pulsante per caricare il colpo. Un proiettile mi ferì alla spalla, ma non mollai la presa sulla mia pistola: la potenza non era ancora al massimo, dovevo aspettare ancora per rilasciare il grilletto. Non ebbi tempo per altri pensieri, le guardie avevano corretto la mira e scaricarono implacabilmente i loro fucili. Intorno scese l'oscurità, ma la mano che sorreggeva la mia arma aveva allentato la presa e il colpo era partito: un fascio di luce si abbatté sulla parte occidentale dell'hangar, che venne completamente spazzato via. Insieme ad esso furono disintegrati lo shuttle e il suo carico. Missione completata. Il sibilo del vento e la luce dei lampi che passavano velocemente ai bordi del vicolo mi riportarono alla realtà. Stavo cavalcando la mia incredibile moto, uno stupefacente esemplare della tecnologia moderna. Il mio obiettivo si trovava qualche metro davanti a me. Pensavo di riuscire a distanziarmi con un antiquato modello importato dalle colonie marziane: ora avrebbe capito che si sbagliava. Aumentai la velocità e mi accostai al suo veicolo: speronandolo un paio di volte gli feci perdere il controllo e cadde dalla moto. Missione completata. Tutto intorno vi erano solo corridoi. Non riuscivo a ricordare quale fosse la strada giusta. Non ero già passato per questo incrocio? E intanto il tempo scorreva, non doveva rimanerne ancora molto:





brevi frazioni di secondo sullo schermo e bisognava ricordare in quale sequenza si aprivano delle bare (avete presente il vecchio Simon?). E arriviamo così a The Web che, fatto tesoro dell'esperienza acquisita osservando i "concorrenti", unisce in un solo tavolo questi due diversi stili: mandando la sfera in una buca presente nella parte alta della pista si attiva una delle missioni fra le decine a disposizione, mentre realizzando alcune combinazioni di lanci ci si può intrattenere con alcuni giochini arcade. I compiti da portare a termine vengono illustrati nella "dot matrix" (il display punteggiato dei flipper) con otti-



dovevo sbrigarmi, dalle mie gesta dipendeva il futuro dell'umanità. Raggiunsi un'ampia stanza e delle tre uscite imboccai quella centrale. Finalmente mi ritrovai nella sala comandi, ma dovevo ancora trovare l'interruttore e rimanevano solo pochi secondi. Poi vidi il pulsante per bloccare il conteggio, corsi velocemente da una parte all'altra della sala e riuscii a premerlo quando non restavano che un paio di secondi. Ma il conto alla rovescia non si fermò e nonostante le mie grida giunse al termine: l'esplosione che seguì fu gigantesca. Missione fallita. Vi state domandando cosa centra tutto questo con un gioco di flipper? Allora non avete mai giocato a Pro-Pinball: The Web. L'Empire ha deciso di entrare nel piccolo mondo delle simulazioni di flipper e possiamo affermare che ha fatto le cose veramente in grande stile.

In tutte le produzioni dedicate a questo genere si è cercato di rendere ogni tavolo il più completo possibile, riempiendolo con dozzine di bonus e molteplici sottogiochi in modo da non rendere noiosa la partita. Dando uno sguardo agli altri titoli di questo genere, vediamo che Pinball Illusions della 21st Century Entertainment offriva diverse missioni che bisognava completare spendendo la pallina su particolari rampe o contro alcuni bersagli entro un tempo limite, mentre nella produzione della Codemasters, Psycho Pinball, grazie a precise combinazioni si accedeva ad alcune sezioni che possiamo definire arcade: era presente il gioco delle tre carte (per l'esattezza una variazione sul tema con l'ausilio di tre bicchieri e una pallina), si dovevano colpire dei piccoli fantasmini che restavano per

me animazioni (seppur limitate a una struttura puntiforme e a un numero limitato di colori) e il giocatore avrà il compito di riuscire a direzionare la pallina in determinati luoghi: bisogna colpire ripetutamente un bersaglio, centrare una sequenza di rampe o ancora mandare la biglia in tutte le buche presenti sul tavolo. Le sezioni arcade riescono a essere non troppo banali (e utilizzando due soli tasti per giocare è un'impresa tutt'altro che facile!) e anche piuttosto divertenti. Il gioco che vi capiterà di affrontare più frequentemente vi metterà alla guida di una navicella con due laser a disposizione: il vostro compito sarà quello di distruggere tutte le mine che incontrerete evitando di colpire gli oggetti utili, quali possono essere i punti extra.

Quest'unico tavolo presente è quindi abbastanza ricco: si ricevono bonus aggiuntivi se si riesce a mandare la sfera nei loop più di una volta consecutivamente o se si eseguono due passaggi rapidi in due rampe differenti (combo, doppia combo, ecc...) e, oltre agli incrementi del punteggio, potrete guadagnare un'altra pallina o dei "continue" da sfruttare per allungare la partita. Chiudo la descrizione del tavolo ricordando la presenza di un magnete che immobilizza la pallina, del multiball (fino a 6 palline!) durante il quale ci si può aggiudicare il jackpot, e di un misterioso sottogioco, Ultimate Showdown, al quale si può arrivare solamente dopo aver completato numerose altre sezioni.

Le opzioni a disposizione vi permetteranno di scegliere quale visuale utilizzare durante la partita fra una delle sei disponibili, tutte molto simili fra loro, che mostrano il pinball esattamente come lo si vedrebbe giocandoci nella realtà; avrete poi la possibilità di decidere il livello del dettaglio e il numero di giocatori (fino a 4). Infine è presente uno slideshow che vi illustra dettagliatamente tutte le zone del flipper (è a questo che fanno riferimento quasi tutte le foto) per permettere ai giocatori di studiare dettagliatamente ogni locazione della pista.

RED



REVIEW

PC+CDROM

Mi sembra doveroso iniziare il commento parlando della caratteristica principale che

introduce The Web (così come Ultra Pinball della Sierra): la tridimensionalità. Tutto il tavolo da gioco viene rappresentato in un'unica schermata e le 6 visuali possibili non presentano tra loro sostanziali differenze: cambia solo l'angolo d'inclinazione con il quale si vede la pista, potendo decidere se visualizzare o meno tutto il display. Ben presto, comunque, si arriva alla conclusione che la scelta migliore consiste nell'utilizzare la prospettiva che garantisce la maggior grandezza possibile. Inizialmente potreste avere qualche problema per capire come funzionano tutti i passaggi (alcune aree sono parzialmente nascoste) ma dopo poche partite si acquisisce maggior dimestichezza e, anche grazie allo slideshow che illustra dettagliatamente ogni zona, si riescono a gestire al meglio i movimenti della pallina.

Dal punto di vista tecnico siamo a livelli eccellenti: la grafica è di assoluto realismo, il sonoro fra effetti, parlato e musiche (24 tracce audio) è favoloso, mentre la routine che regola il movimento della pallina è impeccabile. I rimbalzi sono i più realistici che mi sia capitato di vedere, con una taratura ottimale dell'impatto biglia-respingenti; la velocità è anch'essa decisamente elevata e il multiball è divertentissimo. Se a queste caratteristiche aggiungiamo alcuni tocchi di indubbia classe, come i riflessi calcolati in tempo reale sulla pallina e sul display, comprenderete anche voi come il bollino Star Player sia ampiamente meritato.

A dire tutta la verità, infatti, il problema di questo Pro Pinball è solo uno: la disponibilità di un unico tavolo di gioco. Siamo comunque dell'avviso che, alla luce di una simile qualità, si tratti di un peccato veniale, tenuto anche conto che questo The Web sarà il primo di una lunga serie di flipper diversi che l'Empire renderà disponibili come data-disk nel corso dell'anno prossimo.

H A R D W A R E

La configurazione minima per potersi sollazzare con questo divertente programma è un 486 a 33MHz con 4 mega di memoria, un CD-ROM a doppia velocità e una scheda grafica SVGA con almeno un mega di RAM. Naturalmente, per poter giocare al massimo del dettaglio, senza per questo compromettere la giocabilità, si deve possedere un computer un po' più potente: un 486 a 66MHz con 8 mega di memoria dovrebbe bastare. Per quanto riguarda la scheda grafica occorre fare un discorso a parte. Sono disponibili ben 6 modalità con le quali giocare, dalla 640x480 a 256 colori fino alla spaventosa 1024x768 a 32768 colori: solo un'adeguata quantità di memoria sulla scheda video vi permetterà di usufruire delle risoluzioni più avanzate. Per l'esattezza, se avete solo un mega vi dovrete accontentare di giocare a una risoluzione massima di 800x600 e scordatevi i 32000 colori, mentre se invece possedete una scheda con due mega potrete godervi la modalità 1024x768x256 o 800x600x32768; infine, i fortunati proprietari di schede grafiche con 4 mega, si rifaranno gli occhi con il massimo dettaglio che il gioco può offrire: una sfavillante risoluzione di 1024x768 con 32768 colori.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

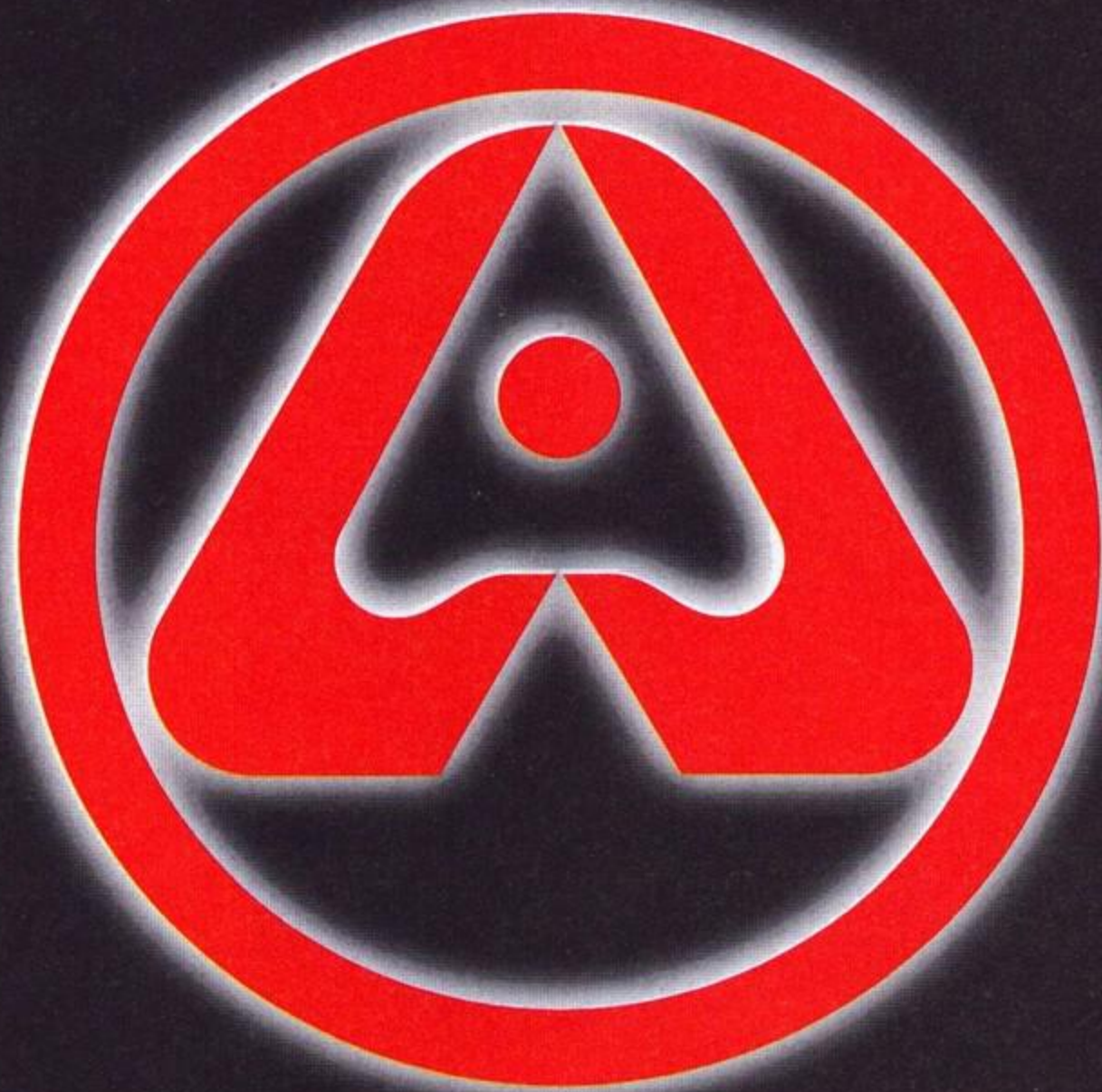
93

GLOBALE

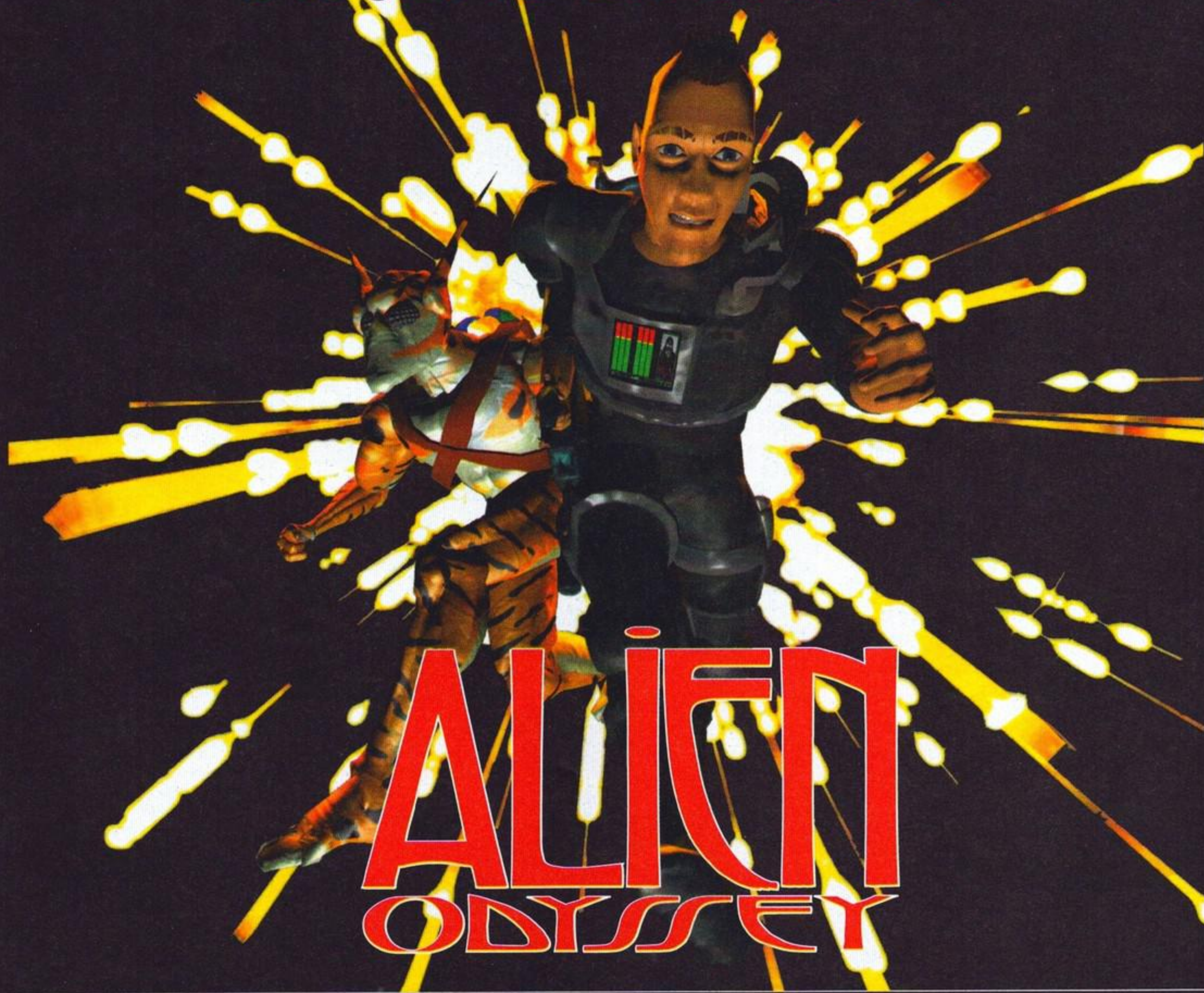
PHILIPS MEDIA PRESENTA



DISPONIBILE
IN ITALIANO
PC CD-ROM



IL PIANETA BETAN HA BISOGNO DI UN NUOVO EROE...
ACCETTI LA SFIDA?



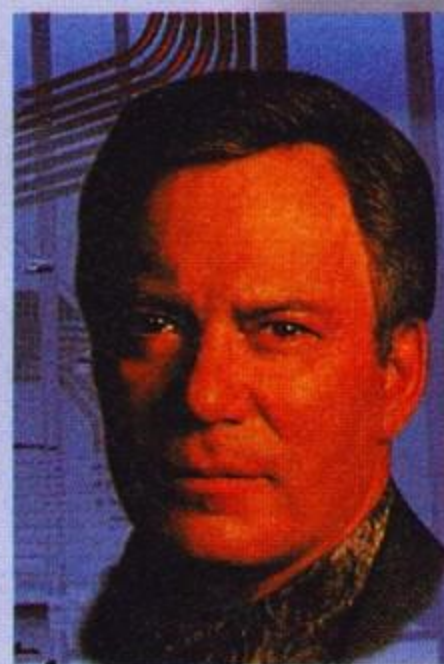
**ALIEN
ODYSSEY**

Philips Media



PHILIPS

WILLIAM SHATNER'S TEKWAR



Questo fotogramma è tratto dalla lunga presentazione, la quale non fa altro che ripetere graficamente la storia descritta dal manuale.

Anno 2045: la popolazione dell'area metropolitana di Los Angeles è ormai succube della più potente droga mai inventata: la Tek. Le poche forze di polizia presenti sono impotenti di fronte agli spacciatori i quali, anziché farsi guerra tra di loro, si sono riuniti in un consorzio e hanno diviso la città in sette aree di influenza per minimizzare le lotte intestine e massimizzare i profitti.

Recentemente, un informatore infiltratosi dentro l'organizzazione di Sonny Hokori, il più potente boss della città, ha rivelato che i Teklords (cioè i capibanda) hanno messo da parte tutte le loro inimicizie interne per incrementare la tossicomania fino a por-

Perché non combattere gli spacciatori di droga impugnando le armi e sgominando chiunque si mette sulla nostra strada?

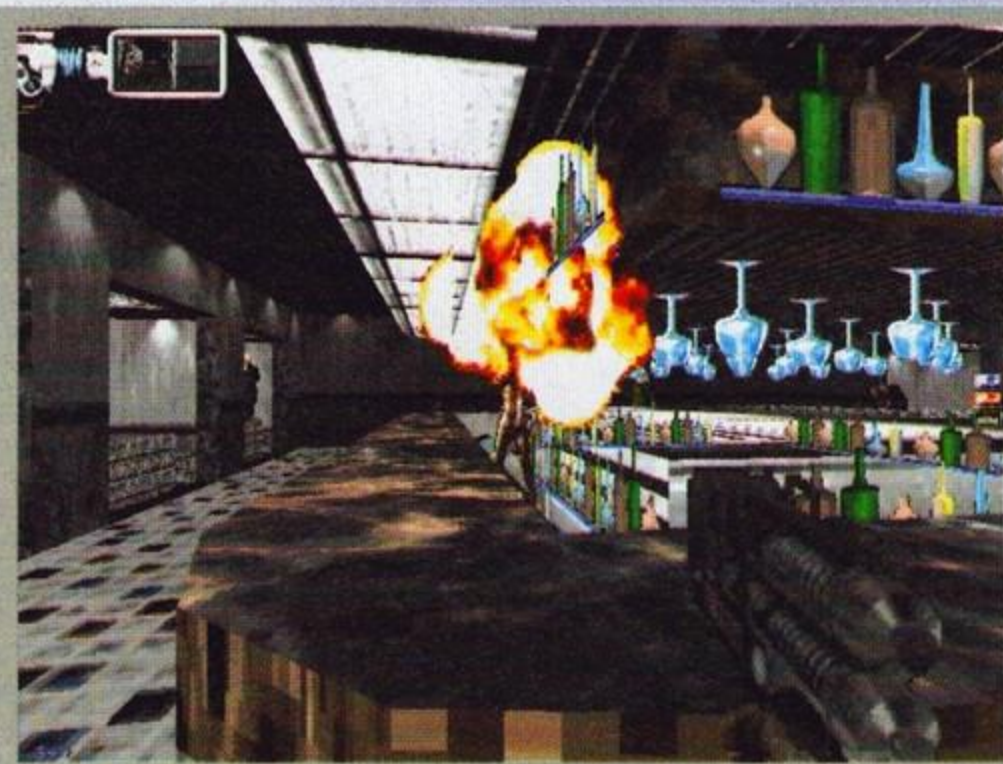
porzioni disastrose. Questo sarà possibile diffondendo la droga attraverso la matrix, che altro non è se non una parte di cyberspazio frequentata giornalmente da migliaia di cittadini.

Poiché sono stati recentemente rapiti un noto cyberbiologo e un Nobel in cybernetica, si sospetta che i Teklords stiano cercando di servirsi della matrix quale metodo per impadronirsi delle menti di tutti i cittadini, in modo da avere la città nelle proprie mani.



Shatner ci sta illustrando l'obiettivo della missione; per il momento è accomodante, ma nel caso fallissi ci richiamerà con un perentorio: "Torna indietro e portami dei risultati!"

L'agente dei Teklords che ho di fronte, malgrado sia femmina, è davvero un mastino e non mi lascia andare. Ho perciò pensato di seppellirlo sotto una nuvola infuocata; peccato che abbia mancato il bersaglio, ehm...



A questo punto entra in scena il protagonista, un ex galeotto che ha ottenuto la libertà grazie al solenne impegno di salvare la città dalla schiavitù. Egli è stato

reclutato nell'unità privata Anti-Tek; l'obiettivo è di indagare sugli sforzi dei Teklords circa l'uso della matrix e dissuaderli dai loro insani propositi.

Questa è, più o meno, la traduzione della prima pagina del manuale, ma ulteriori informazioni sono comunque fornite direttamente dalla figura di William Shatner, nel ruolo del celebre Walter Bascom. Per chi non lo sapesse, Shatner è, oltre al Capitano Kirk, anche un eclettico scrittore che ha spopolato in America con una serie di libri mozzafiato che riguardano, più o meno, l'argomento che costituisce la trama del gioco. I suoi racconti hanno quindi ispirato una fortunata serie televisiva e il prodotto oggetto della recensione.

Come dicevo, è l'onnipresente William Shatner che, recitando in maniera davvero superba, vi met-

terà al corrente di ciò che dovrete fare per salvare la città. Sempre lui, inoltre, non mancherà di commentare causticamente un eventuale insuccesso, mentre non lesinerà consigli utili nella lotta contro i Teklords.

Come avrete osservato, mi sto dilungando molto sull'introduzione e la coreografia, questo poiché il prodotto, in effetti, non è altro che un clone di Doom. Nel caso ci fosse ancora qualcuno a non sapesse di cosa si tratta (mi sembra impossibile...), mi limiterò ad alcune sommarie delucidazioni.

Anzitutto, al fine di rendere il giocatore partecipe all'azione, viene fedelmente simulata la visuale del protagonista, con la sola differenza che un uomo non dispone di alta o bassa risoluzione quando il suo processore (leggi: il cervello) è lento: sullo schermo non appare il corpo del personaggio, bensì solo un braccio con l'arma, cioè quanto si vede attraverso i propri occhi. Dopodiché, non rimane che sparare a chi ci ritiene pericolosi nemici anziché semplici creature che passeggiano leggiadre (!) e raccogliere qualsiasi oggetto consenta di perseguire l'obiettivo ultimo (fare piazza pulita).

Ecco un elenco fotografico dei Teklords da abbattere; come ho spiegato nel box di commento, ognuno di essi differisce unicamente per quanto riguarda l'ambientazione (e la difficoltà, ma mi sembra ovvio).



WILLIAM SHATNER'S TEKWAR

Tekwar, naturalmente, non fa eccezione a quanto ho detto prima, per cui passo a commentare la realizzazione del gioco. Balza agli occhi l'eccellente definizione dei personaggi: e pensare che ai tempi di Doom si sparava a delle sagome più o meno abbozzate!

Non tutti i personaggi vanno però tolti di mezzo: meritevoli della nostra pietà sono i cittadini e i poliziotti, i quali ci lasceranno stare a scanso di nostre



A volte le urla isteriche dei passanti possono provocare effetti indesiderati, come un'effigie immortalata sulla parete retrostante...

esagerate velleità aggressive (in altre parole: provate a mostrare in bell'evidenza un bazooka e poi mi saprete dire...). Gli agenti che lavorano per i Teklords, invece, ci aggrediranno senza pietà e decisamente non è piacevole affrontarli con una semplice pistola semiautomatica; considerate infatti come aggiustare la mira al primo colpo non sia proprio semplicissimo perché, mentre noi cerchiamo goffamente di colpire l'avversario, questi ha tutto il

Mi trovo sulla metropolitana; l'agente che ho di fronte mi osserva minaccioso, ma senza un gesto ostile da parte mia mi lascerà stare. Gli sguardi non hanno mai ucciso nessuno.



Si noti la definizione estremamente accurata delle aiuole e del paesaggio: quasi quasi vale la pena comprarsi un Pentium, che ne dite?

Sono appena arrivato sulla spiaggia e i miei progetti di abbronzatura&bagno sono stati mandati in fumo da quel tizio sul motoscafo che mi prende costantemente di mira con la sua pistola; adesso gli faccio vedere io...



tempo di scaricarci addosso un'intera santabarbara. D'altra parte, occorre essere colpiti davvero una marea di volte (quasi 100) per morire. Questo nel corso delle prime fasi, quando i nemici sono armati di una semplice pistola; successivamente, le loro armi saranno ovviamente più potenti, ma anche noi non scherzeremo e basterà un semplice colpo di bazooka per far tornare pace e silenzio (silenzio con un bazooka? NdMao).

Nonostante la trama sia abbastanza elaborata, nel concreto non dobbiamo far altro che sparare a tutti

Altro esempio di accurata definizione del paesaggio; guardate com'è ben disegnata quella graziosa signora che passeggia sul marciapiede. Mentre l'ammiro, do anche un'occhiata allo specchietto in alto a sinistra, che mi permette di controllare quanto accade alle mie spalle.

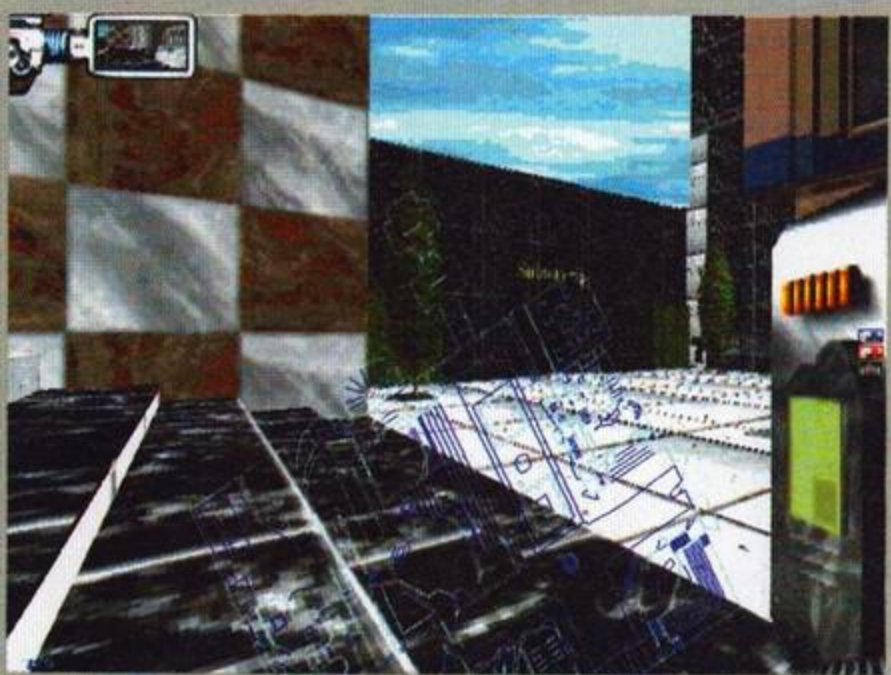


REVIEW



Cielo plumbeo e muri riempiti dai graffiti; sembra il paese dove abito...

coloro che ci importunano, procurarci alcune chiavi (rosse o blu: potevano almeno cambiare i colori, ehm... Mi sembra che ci sia qualche predecessore che ne abbia già fatto uso...), aprire tutti i passaggi possibili e riuscire a raccogliere i pezzi che ci per-



Vi trovate vicino alla metropolitana; avete attivato la mappa che, come si vede, compare in sovrapposizione alla scena di gioco. Ammirate che razza di arma siete riusciti a caricarvi sulla spalla!

mettono di accedere alla matrix. È necessario accedervi sette volte, tante quanti sono i Teklord. Una volta dentro bisognerà impossessarsi delle parti che compongono la password per accedere alla fortezza, in cui avrà luogo lo scontro finale. Sostanzialmente lo schema è il medesimo per ogni Teklord: tramite la metropolitana, si accedono a due teletrasportatori che ci trasferiscono in diffe-



renti luoghi della città; a questo punto occorre raccogliere quanto ci serve per entrare nella matrix attraverso la stazione apposita. La medesima trafila va ripetuta finché non si completa l'agognata password.

Durante la lotta non riceveremo aiuti di sorta alcuno, se non armi via via più sofisticate che agevolano notevolmente i combattimenti. A tale proposito: non è raro trovarsi in campo aperto con più di tre persone che ci sparano addosso contemporaneamente. In casi come questi è necessario puntare i nemici alla velocità della luce e fare fuoco il più presto possibile. Non mi convince comunque molto



In basso a sinistra viene rappresentato il vostro stato di salute, questo mentre state facendo sfoggio di una nuova arma, utile per distruggere gli androidi.

questo fatto che prima di lasciare questa valle di lacrime dobbiamo essere colpiti un'infinità di volte: avrei preferito che gli avversari non sparassero tre proiettili al secondo, ma infliggevano più danni per ogni colpo.

Utilissimo in situazioni "affollate" è invece lo specchietto, che appare in alto a sinistra e che ci permette di tenere sotto controllo la situazione alle nostre spalle. Beh, non sarà molto realistico, ma si deve considerare che nella realtà ci mettiamo un decimo di secondo a girarci, mentre nel gioco gli avversari fanno in tempo a crivellarci e non li vediamo nemmeno di scorcio.

Penso di avervi detto tutto; non so perché, ma mi torna in mente Shatner quando, nella lunga sequenza animata iniziale, cerca di convincere con il suo carisma inarrovabile che Tek significa morte.

Mauro Bossetti

Con questo carismatico lanciafiamme, in assenza di qualche persona da mandare arrosto, avete appena deciso di ripulire i muri dalle tarmi e dagli insetti (!).

La città è in subbuglio e si verificano atti di teppismo ovunque; per il momento però, dovrete lasciar da parte le cose che non vi riguardano e pensare a quell'agente che non vi ha preso in simpatia. Ma se pensa che gli regaliate la mia buccia ha capito proprio male!

PC+CDROM

Ogni qualvolta mi trovo di fronte a un clone di Doom mi pongo la seguente domanda: "Il prodotto possiede qualche

caratteristica tale da renderlo appetibile a un mercato ormai satollo di titoli di questo genere?". Per quanto riguarda Tekwar, devo dire che la risposta al mio quesito è tutto sommato affermativa. D'accordo, il "motore" del gioco è il medesimo che sta alla base degli ultimi nati in casa Apogee/3D Realms, e di decine di titoli analoghi, per cui in questo ambito non c'è molto altro da aggiungere.

Per contro, ci sono alcuni particolari, non certo insignificanti, che rendono Tekwar appetibile agli appassionati del filone (a patto che si riesca ancora a digerire l'ormai supercollaudato schema di gioco). Anzi tutto la realizzazione grafica è decisamente buona: sebbene sia ovvio che in alta risoluzione si ottengono i risultati migliori, anche il classico 320*200 assicura grande soddisfazione visiva.

Il sonoro è abbastanza soddisfacente: al di là dei classici effetti quali i rumori della pistola o le grida delle vittime, è possibile ascoltare un originale effetto che rende molto bene l'idea del caos metropolitano, senza dimenticarci i passanti che vi supplicano di non sparare (!) e altre amenità simili. Una nota stonata (è proprio il caso di dirlo!) è rappresentata dalle tracce riprodotte direttamente da CD: mi ricordano l'ambient (nel significato deteriorato del termine, cioè motivetto riprodotto ad libitum) che, anche se ha degli estimatori, a me provoca una noia mortale.

Per quanto riguarda la longevità, i banditi da sgominare sono molti e, considerando che ciascuno di essi è caratterizzato da una differente ambientazione, è difficile che il prodotto venga a noia in breve tempo (e se proprio siete dei manici, provate un po' il livello hard!). D'altra parte, come ho già evidenziato, lo schema è sempre lo stesso e, talvolta, un po' frustrante: con una trama del genere, sarebbe stata necessaria una maggiore interattività.

Anche così, comunque, Tekwar si segnala come un titolo decisamente interessante: non siamo al livello di Hexen, ma, ricordando anche l'uscita quasi contemporanea di Witchaven, bisogna proprio riconoscere come una rigenerata Capstone si prepari a questo Natale con due prodotti d'indubbia fattura. [Qualche tempo fa, a voler essere sinceri, non ce lo saremmo mai aspettati... NdMax].

H A R D W A R E

Sono richiesti come minimo un 486DX/50 e 8 mega di memoria. Su un 486DX4/100 il gioco gira fluidamente in bassa risoluzione, mentre l'alta risoluzione è assolutamente ingiocabile, a meno che non si rimpicciolisca la finestra di gioco alle dimensioni di un francobollo. Ovvio che i migliori risultati si ottengano su un Pentium, ma già con un DX2/66 dovrete divertirvi. Purtroppo il gioco si rallenta un po' durante i caricamenti: in questo caso avere un hard disk EIDE o SCSI non guasta. Sono altresì richiesti 40Mega di HD, un CD a doppia velocità, Dos 5.0 o superiore e una scheda grafica compatibile con lo standard VESA (vengono forniti i driver per le più comuni). Sono supportati il mouse, joystick fino a quattro tasti e la spaceball.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

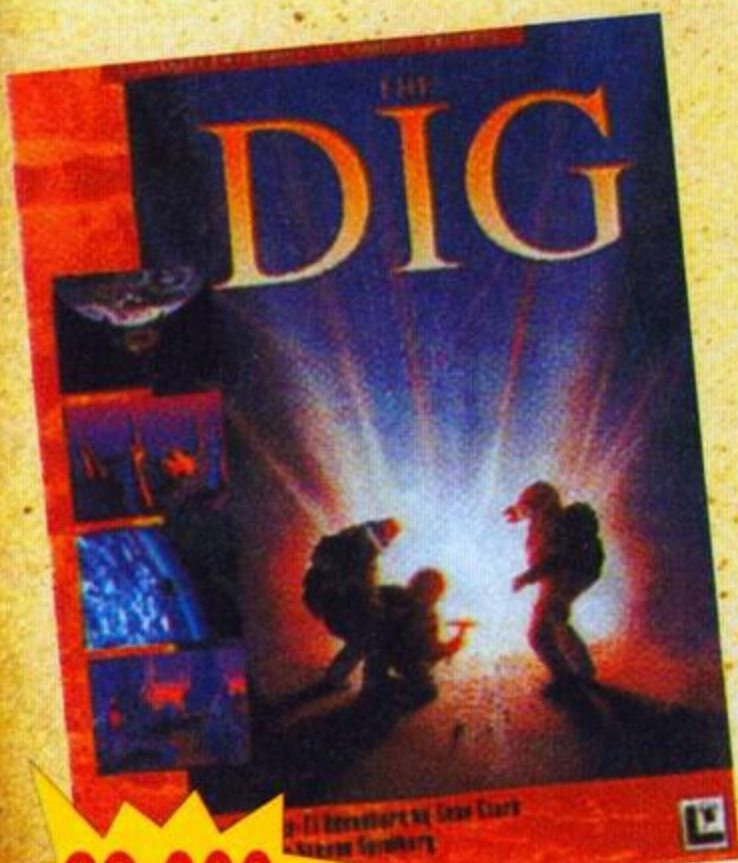
89

GLOBALE

CD ROM



Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano
 INFORMAZIONI Tel. 02/39260744 (5 linee)
 ORDINAZIONI Tel. 02/33000036 (6 linee)
 Fax 02/33000035



99.000
 VERSIONE ITALIANA

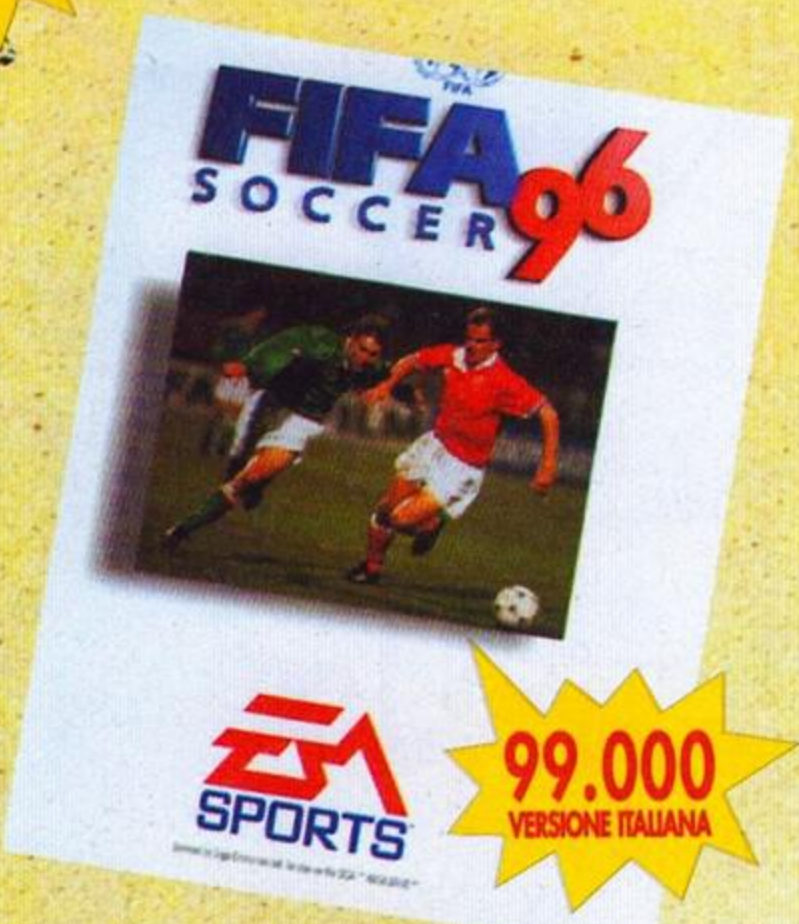
DISPONIBILE
F1
GRAN PRIX 2



99.000
 VERSIONE ITALIANA



99.000
 VERSIONE ITALIANA



99.000
 VERSIONE ITALIANA

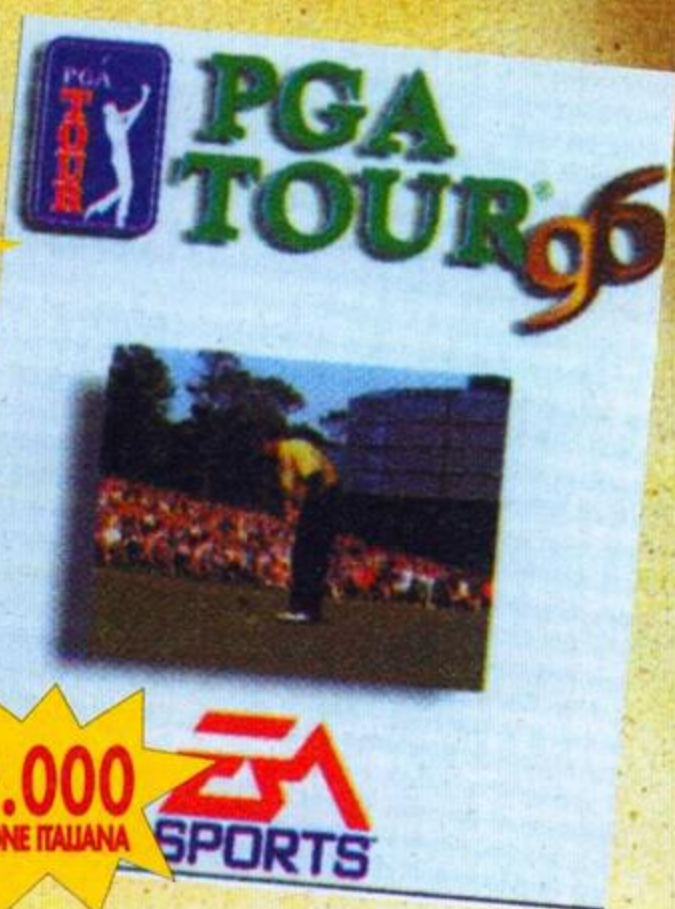
A D U L T I	101 Sex Position 2	69.000
	Adult Art vol. 1	29.000
	Adult Art vol. 2	29.000
	Asian Hot Pics!	39.000
	Baby's Got Butt	69.000
	Bedman And Throbbin	39.000
	Bubble Butts vol. 1	49.000
	Club 69	39.000
	Early Erotic Days vol. 1	29.000
	Early Erotic Days vol. 2	29.000
	Fuck Out	79.000
	Fuck Tris	79.000
	Girls of J. Stephen	69.000
	Hidden Obsession	59.000
	Hippies in Heat	39.000
	Hot Lovers	49.000
E D U C A T I V I	Legend of the Kamasutra	69.000
	Magazine 3	59.000
	Pornmania	79.000
	Private Prison	99.000
	Coppa del Mondo di Calcio	139.000
	Dante PC Talk	99.000
	I Boschi Italiani	69.000
	Il Bel Paese	49.000
	Il Corpo Umano	99.000
	Leonardo Da V. e il Segr.	109.000
	Mondo Animale	59.000
	Temples & Theatres	29.000
	The Cranberries	59.000
	1 st. Chess Tutor	49.900
	3D World Tennis	49.900
	5 Plus One Pack 30	39.000
G I O C H I	7 th. Guest	39.000
	Apache Long Bow	99.000
	Armored Fist	49.000
	Burn Cycle	99.000
	Chaos Control	99.000
	Combat Air Patrol	109.000
	Command & Conquer	119.000
	Creathure Shock	49.000
	Crusader "No Remorse"	109.000
	Cyberworlds	49.900
	Cyclemania	49.000
	Doom 2	49.000
	Dracula Unleashed	49.000
	Dreamweb	69.000
	E.S.S. Mega	49.900
	Ecstatica	59.000
	F-15 Strike Eagle 3	49.000
	F1 Domark	39.000
	Fade to Black	109.000
	Fashionation	49.900
	Fifa Inter. Soc. Edicola	49.000
	Flashback	49.000
	Fleet Defender	49.000
	Flight Sim. 5.1+ Sce.Ita.	179.000
	Flight Unlimited	109.000
	Full Throttle	89.000
	FX Fighter	79.000
	Grand Prix	49.000
	Great Games for Dos vol.1	29.000
	Great Games for Dos vol.2	29.000
	Great Games for Win vol.1	29.000
	Hi-Octane	119.000
	Inca 2	129.000
	Indy Car Racing	39.000
	Inferno	49.000
	Intern. Sensible Soccer	59.000
	International Tennis Open	49.000
	Jungle Strike	59.000
	Kiyeko	69.000
	Lemmings	49.900
	Link Worlds 3 Game	49.900
	Lords of Midnight	99.000
	Magic Carpet 2	99.000
	Magic Carpet Edicola	49.000

Marine Fight. Up. Us Navy	89.000
Machwarrior 2	109.000
Michael Jordan Edicola	49.000
Mortal Kombat 3	99.000
Myst (OEM)	79.000
Nascar Track Pack	59.000
NBA Live 95	99.000
Need For Speed	99.000
Networks	109.000
NHL Hockey 96	109.000
NHL Hockey Edicola	49.000
Overlord	39.000
PGATour Golf	99.000
Picture Perfect Golf	99.000
Pinball Illusions	89.000
Pinball Mania for Wind.	89.000
Pitfall	99.000
Prisoner of Ice	99.000
Return to Zork Ita	99.000
Seawolf Edicola	49.000
Secret Weap. of Edicola	49.000
Secret Weap. of Luftw.	39.000
Sim Tower	109.000
Spectre Vr.	119.000
Spid e Frog Intrigo A.	69.000
Spiru Patatrax a Champ.	109.000
Star Trek next Generation	129.000
Strike Commander Edic.	49.000
Strip Poker Live	69.000
Super Street Figther 2 T.	99.000
Supergames Vol. 3	29.000
Supergames Vol.4	29.000
Supergames Vol.5	29.000
Supergames Vol.6	29.000
Supergames Vol.7	29.000
Supergames Vol. 8	29.000
SVGA Harrier	39.000
Syndicate Edicola	49.000
System Shock Edicola	49.000
Terminal Velocity	109.000
The Last Dynasty	119.000
The Orion Conspiracy	99.000
The Ultimate Doom	79.000
Theme Park Edicola	49.000
Transport Tycoon	89.000
Ultima 8 "Pagan" Edicola	49.000
Ultimate Soccer Manager	89.000
Under a Kill. Moon Ita	169.000
Us Navy Fighter	139.000
Warlords II Deluxe	119.000
Werewolf Vs. Comanche	99.000
Wings of Glory (OEM)	69.000
Wings of Glory	129.000
Winter Olympics	59.000

Cinencidopedia	69.000
Gif Galaxy Vol.1	69.000
Grande Enciclopedia Multim.	299.000
Grande Encicl. Multim. 1995	499.000
Media Share Vol. 10	29.000
Media Share Vol. 11	29.000
Media Share Vol. 12	29.000
Media Share Vol.13	29.000
Media Share Vol. 2	29.000
Media Share Vol. 4	29.000
Media Share Vol. 5	29.000
Media Share Vol. 6	29.000
Media Share Vol. 7	29.000
Media Share Vol. 8	29.000
Media Share Vol. 9	29.000
Mega Share Vol.1	29.000
Mega Share Vol. 2	29.000
Mega Share Vol. 3	29.000
Sampler Sideface	29.000
Shareware 2 the Maxx	39.000
Shareware Current Vol.2	69.000
Simtel 5/95 Two Disk Set	39.000
Software Vault Coll. Win	39.000
Ultimate Sound	29.000
World Of Home	29.000
World Of Info	29.000
World Of Internet	49.000
World Of Multimedia	39.000
World Of Win	29.000

OLTRE 1.000 ACCESSORI
PER IL TUO PERSONAL
COMPUTER, MULTIMEDIALE

99.000
VERSIONE ITALIANA



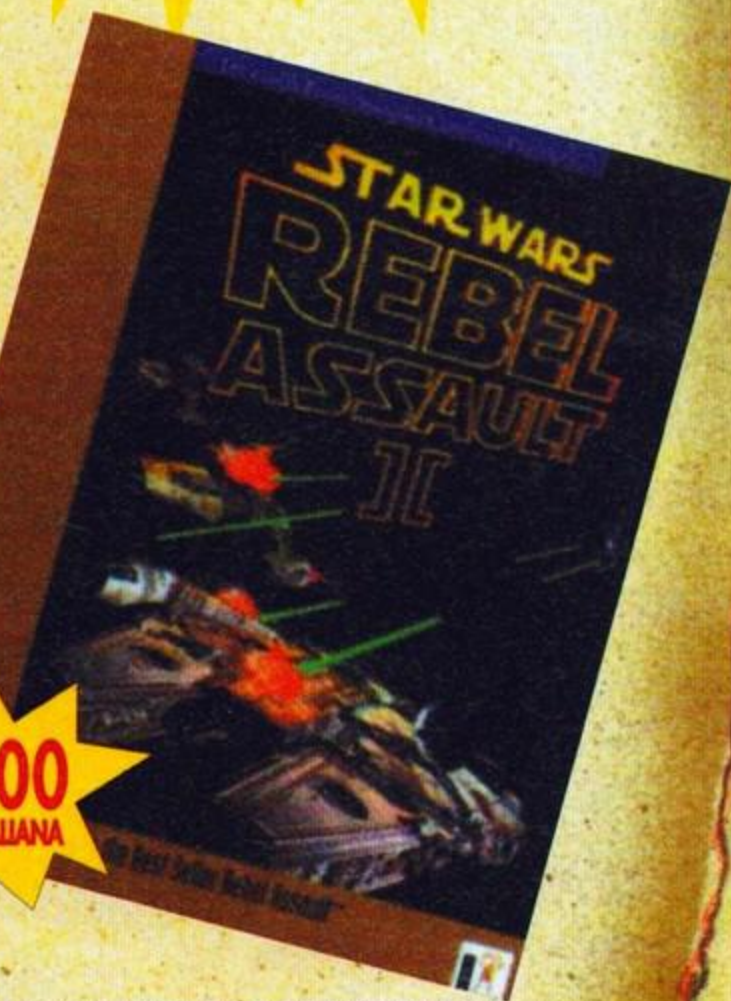
99.000
VERSIONE ITALIANA



GRANDE OFFERTA CD
ROM DOPPIA VELOCITÀ
L. 99.000 + IVA
ACQUISTANDO UN GIOCO
A VOSTRA SCELTA!

RICHIEDI IL NOSTRO
NUOVO CATALOGO
INVIANDO I TUOI DATI
ANAGRAFICI SPECIFI-
CANDO CONSOLE O
COMPUTER POSSEDUTO

99.000
VERSIONE ITALIANA



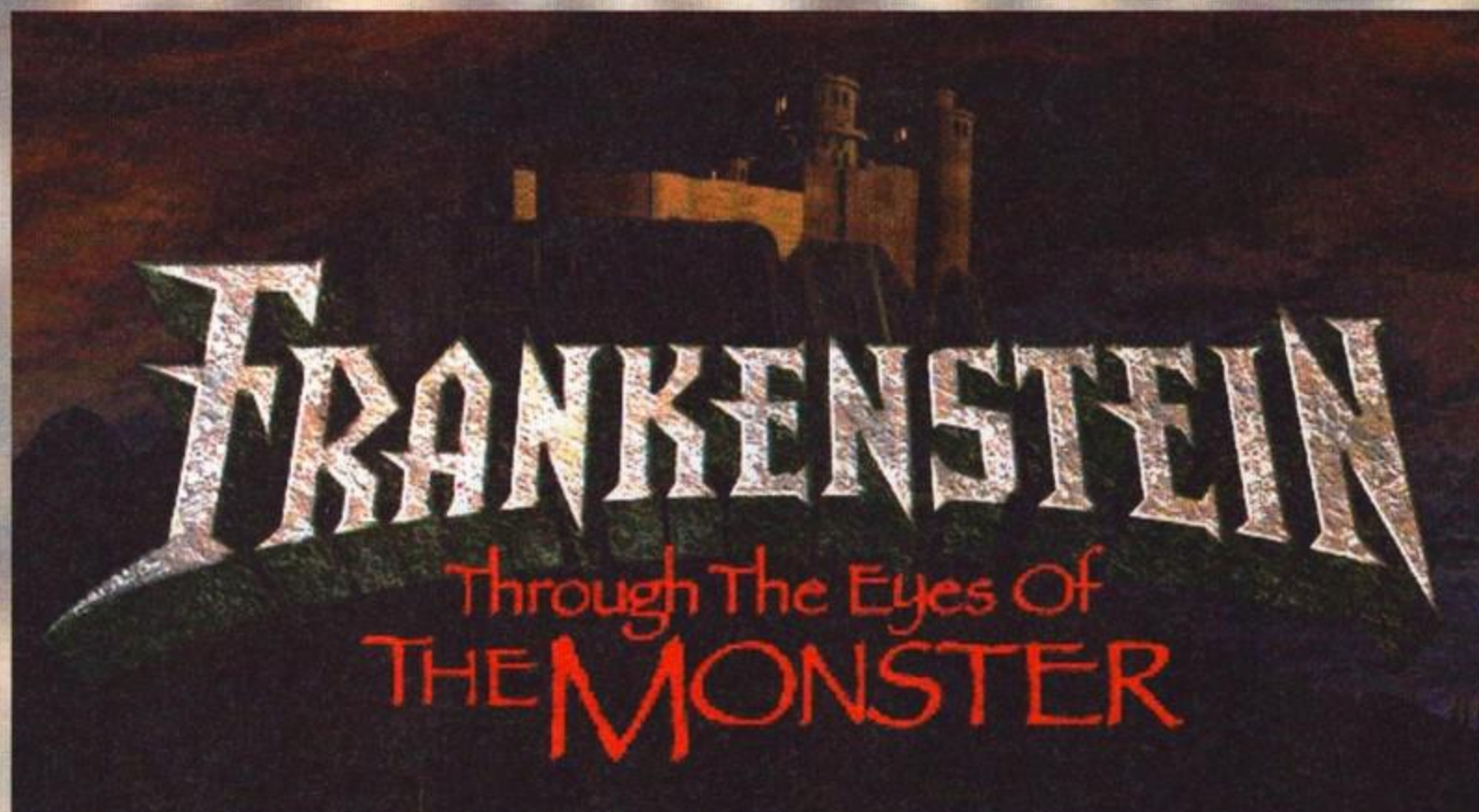
PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO

Nome Cognome
Via n.
città
prov. CAP
Tel. Età
Console/Computer posseduto

Da spedire in busta chiusa a: Newel srl
Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano

TGM

I marchi e i loghi citati sono dei legittimi proprietari - Tutti i prodotti sono coperti da garanzia



**Un tetro maniero,
un'atmosfera
spettrale, uno
scienziato senza molte
rotelle e un povero
innocente (voi)...
Questi gli ingredienti
principali che
troverete in questa
nuova avventura
grafica firmata
Interplay.**

Il dottor Frankenstein della situazione, ovvero il simpatico Tim Curry. In questo momento sta guardando incredulo la propria "invenzione".

In effetti, non deve essere molto piacevole risvegliarsi su di un tavolaccio di legno massiccio in un sinistro laboratorio, e per giunta con uno strano individuo che vi gira intorno compiacendosi della sua genialità. Ma, ahimè, queste cose possono anche accadere (e, in questo caso, è proprio successo a voi!).

Come si può facilmente intuire leggendo il titolo di questa recensione, il gioco in questione ha qualcosa (o meglio, come vedremo in seguito, più di qualcosa) in comune con l'omonimo e celeberrimo romanzo scritto all'inizio del secolo scorso da Mary Shelley.

Uno scienziato più o meno svitato sta infatti rincorrendo lo stesso sogno che ha guidato le azioni del suo ben più famoso predecessore (il dottor Frankenstein, quello del libro, appunto), ovvero riuscire a controllare la vita. Il caso vuole che gli esperimenti dello scienziato in questione terminino con un riscontro se vogliamo positivo, anche se forse sarebbe meglio dire assai negativamente per quello che riguarda voi. Toccherà infatti al giocatore imper-



Non è detto che tutte le locazioni siano piacevoli da visitare, e questa ne è la prova!



Scritto su questa lavagna si nasconde il segreto della vita, quello che ha reso possibile l'esperimento. Chi ci capisce è bravo...

sonare la "creatura" generata da questi esperimenti, il che non è di certo una passeggiata. A differenza del "mostro" originale, però, avete mantenuto, seppur in maniera confusa, il ricordo di quello che eravate prima della vostra prima morte. Riuscite anche vagamente a

rammentare il perché e il percome siete morti: impiccati con l'accusa di omicidio nei confronti della vostra amata e unica figlia.

In più, come se non bastasse, vi siete risvegliati in un corpo, presumibilmente maschile, che non è il vostro, così come non vi appartiene quella mano, presumibilmente femminile, che è stata trapiantata al posto del "vostro" braccio sinistro. A questo punto vi sarete di certo resi conto che avete passato tempi migliori, non è vero?

Frankenstein, "attraverso gli occhi del mostro" è la nuova avventura grafica targata Interplay. Il gioco si articola in un luogo non precisato, ma che richiama abbastanza palesemente gli scenari descritti da Shelley nel suo romanzo. Il tipo di gioco, di interfaccia e la grafica utilizzata (interamente disegnata con un software 3D) ricordano molto da vicino Phantasmagoria, "avventurona", tra l'altro molto bella recensita, recensita sul numero di ottobre di TGM. Per

La prima cosa strana che noterete al vostro risveglio è quella graziosa mano femminile "attaccata" al vostro braccio. Non è di certo il modo migliore di svegliarsi, non vi pare?



REVIEW

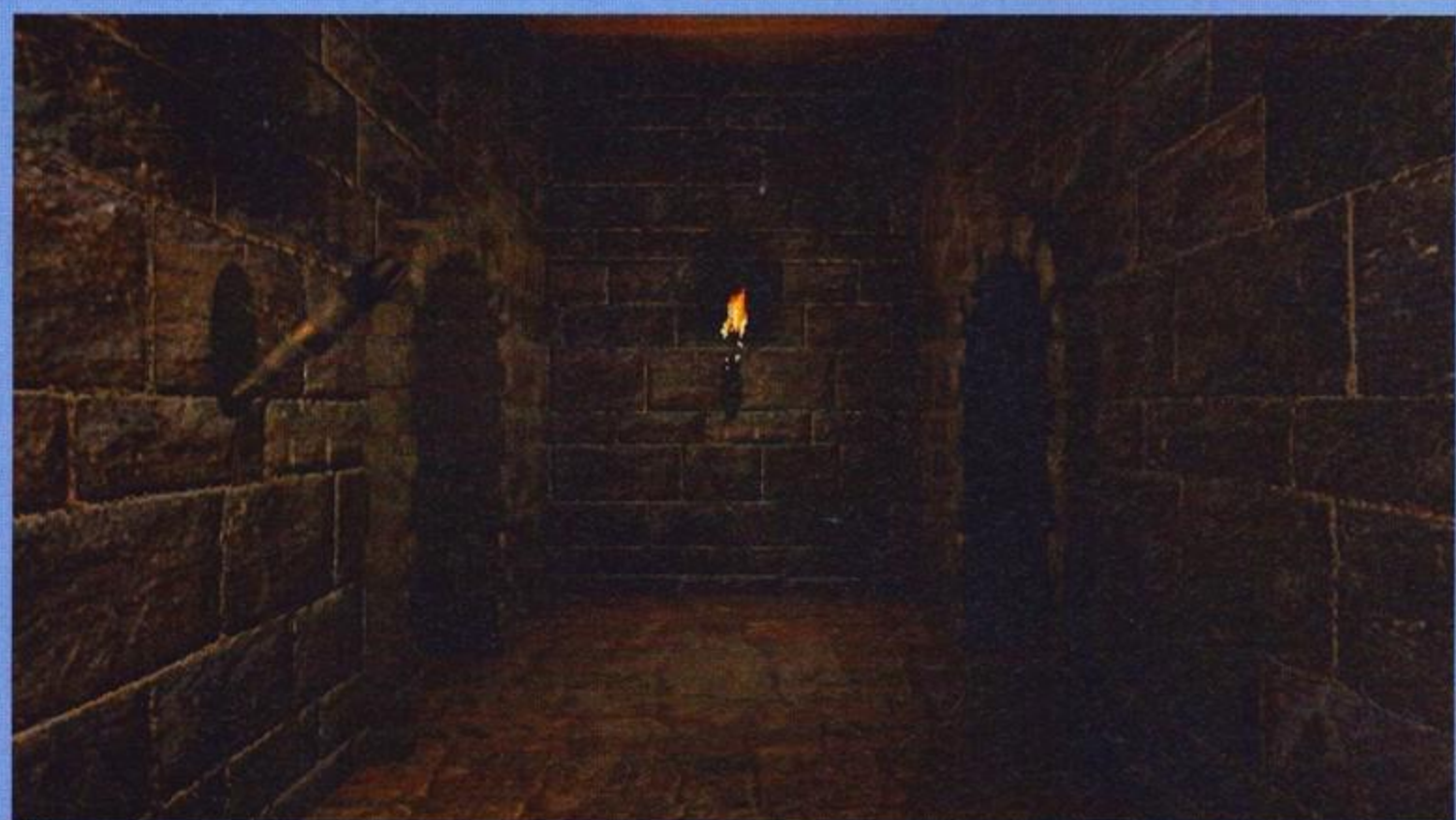
Una chiave dentro un cassetto... Meglio raccoglierla, si potrebbe rivelare utile in futuro...

Un corridoio del tetro castello. Notate con che cura e dettaglio è stato realizzato. Notate anche, nel mezzo dello schermo, il puntatore, che indica l'azione realizzabile in questo momento con la pressione di un tasto del mouse.

le, questa si aprirà e chiuderà ritmicamente per indicare che l'oggetto è utilizzabile e/o collezionabile. Purtroppo, almeno finché non avrete trovato una borsa per contenere gli oggetti raccogliibili, vi sarà concesso di utilizzarne o trasportarne uno per volta. Questo, seppur molto realistico (per conservare gli oggetti è necessario avere un contenitore), si rivela seccante se non riuscite a trovare subito la borsa. L'ambientazione del gioco, che come ho detto prima è stata interamente renderizzata, è di grande impatto visivo, rivelandosi consona al contesto del gioco e contribuendo a incrementare l'atmosfera di suspense e di mistero che già la storia in sé risulta in grado di generare. Il dottor Frankenstein della situazione, lo scienziato pazzo vostro demiurgo, è una delle poche parti del gioco a essere stata digitalizzata. Il personaggio infatti è stato "incollato" allo scenario (e, devo ammetterlo, in modo competente), ed è stato interpretato da un bravissimo Tim Curry. La musica, anch'essa di buona fattura, ricorda molto da vicino quella che siamo stati abituati a sentire nelle mille trasposizioni cinematografiche del romanzo, misteriosa, malinconica e, molto spesso, suonata da un violino solitario.

quanto riguarda lo spazio occupato, Frankenstein è di certo meno esoso, visto che tutto il gioco sta comodamente su di un solo CD Rom. L'interfaccia di comando, abbastanza intuitiva, è invece molto simile a quella dell'appena citato titolo Sierra. Non sono presenti infatti i canonici verbi delle avventure stile "Lucas", né tantomeno è possibile cambiare forma al puntatore per eseguire una determinata azione (es: la mano che si apre e si chiude per raccogliere, le labbra per parlare, la scatola che si apre per aprire un oggetto e così via...), dal momento che le azioni eseguibili sono molto semplici (in termini di esecuzione) e non richiedono un'interfaccia particolarmente complessa. Il puntatore, rappresentato da una mano del mostro (e cioè voi), cambia posizione a seconda dell'azione attuabile. Se vi dirigerete verso il bordo destro dello schermo essa si posizionerà con l'indice proteso verso destra per indicare che ci si vuole spostare a destra, se si posizionerà il puntatore su di un oggetto raccogliibile e/o utilizzabi-

Un angusto corridoio. Se capitate da quelle parti ricordatevi di raccogliere la borsa da medico, vi servirà per contenere gli oggetti raccolti.



Incredibile! L'arazzo si sposta, scoprendo alle sue spalle un grazioso passaggio segreto!

Una curiosa invenzione del dottor Frankenstein... A cosa mai servirà?



Il gioco è sostanzialmente di esplorazione, ovvero dovrete girare per le varie stanze del castello trovando oggetti utili, da utilizzare poi in determinate situazioni. Ovviamente, non potrete subito visitare ogni locazione, anzi, per alcune di esse dovrete utilizzare tutto il vostro ingegno, magari scoprendo anche qualche bel passaggio segreto. Ogni tanto il dottor "Frankenstein" si farà vivo, magari dandovi qualche indicazione utile, ma a volte solo per complacersi, di nuovo, della propria creatura. Riuscirete a riportare chiarezza nei vostri ricordi? Ridarete un senso alla vostra vita? Beh, tutto questo spetta a voi...

Davide Corrado

PC+CDROM

Devo ammettere di essere partito abbastanza prevenuto, quando ho iniziato a giocare a questo Frankenstein, forse

perché questo tipo di avventura grafica, con visuale in prima persona, non mi è mai piaciuto particolarmente.

Devo però riconoscere che, dopo aver iniziato a giocare, la mia opinione è indubbiamente cambiata. Innanzitutto il gioco occupa un solo CD, contrariamente ad altri titoli dello stesso genere, usciti da un anno a questa parte, il che si rivela decisamente positivo visto che non si deve ricorrere a un a volte snervante swapping dei CD. La storia, che definirei molto originale, pur essendo stata ispirata da un romanzo (!), mi ha subito affascinato, così come l'atmosfera in generale. Mi sono particolarmente piaciute alcune ambientazioni, le tonalità utilizzate per colorarle, i pattern e addirittura gli effetti d'ombra, che, tutti insieme, contribuiscono a generare una certa, palpabile, suspense. La musica, perfettamente in tema, accompagna il gioco egregiamente, così come i vari effetti sonori, quali le folate di vento improvvisi o il gocciolio incessante dell'acqua.

Quello che invece non mi è molto piaciuto è l'interfaccia di comando e il modo di interagire con il mondo esterno in generale. Se da un lato il gioco non richiede una gestione molto complicata, dall'altro una troppo semplificata limita sicuramente le azioni eseguibili durante il gioco, lasciando quindi poco all'immaginazione (per intenderci, una volta trovato un oggetto e dove deve essere utilizzato, si riesce subito a compiere quella determinata azione, senza preoccuparci del come). Le animazioni, in formato QuickTime, sono presenti in buona quantità, e generalmente sono state ben integrate allo scenario renderizzato, anche se, molto spesso, non ricoprono una particolare utilità. In definitiva un titolo più che discreto, che potrà sicuramente appassionare gli amanti del genere...

H A R D W A R E

La configurazione minima per poter giocare a Frankenstein è tutt'altro che esosa: è infatti richiesto, per quanto riguarda il PC, un processore 486 DX 33 o superiore, una scheda grafica SVGA, 4 Mega di memoria, un mouse, una versione di MS DOS dalla 5.0 e Windows 3.1 o superiore. Il gioco funziona bene anche sotto Windows 95, ma in questo caso sono richiesti 8 Mega di Ram. Nessuna indicazione è invece stata fornita per quel che riguarda il Macintosh da utilizzare.





CD.Rom
L. 119.900

**MANUALE
IN ITALIANO**

**DA NOVEMBRE:
ANCHE TESTO
SU SCHERMO IN
ITALIANO**



Westwood™

COMMAND TM & CONQUER

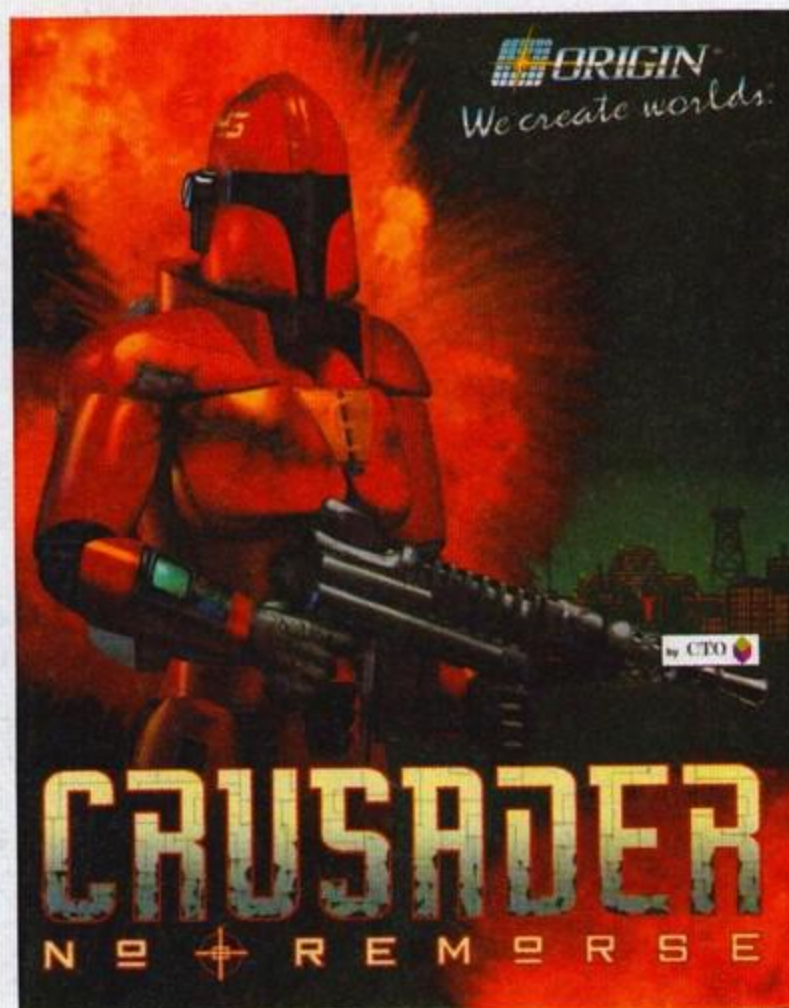
UN ESERCITO AI TUOI ORDINI

- IL NUOVO STANDARD PER I GIOCHI STRATEGICI
- SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE DIGITALIZZATE E COLONNA SONORA DI AUTORE
- OPZIONE MULTIGIOCATORE VIA SERIALE, MODEM O 4 GIOCATORI IN RETE
- TUTTO QUELLO CHE VI HA OFFERTO DUNE II E MOLTO DI PIU'

ATTENZIONE!!
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA
ALLA PROMONATALIZIA
ESPLOSIVA
TOP TEN
COMPRI 1 VINCI 1
CERCA LA
DAL TUO RIVENDITORE

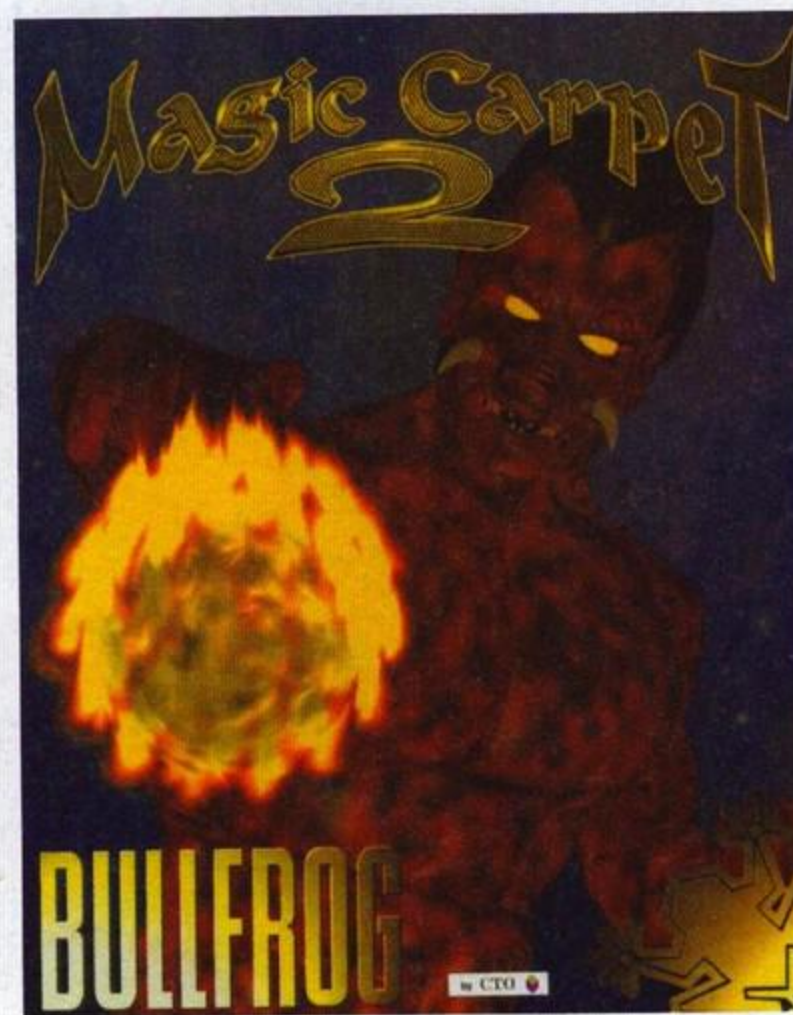


NON CE N'E



Un'avventura ai confini della realtà. Grafica ad altissima qualità ed 1 ora e 1/2 di immagini video per un divertimento assicurato!

CD-ROM PC IN ITALIANO



Dalla Bullfrog® l'appassionante seguito di Magic Carpet™ con nuove creature e incantesimi.



CTO. S.p.A. Via Piemonte, 7/F - 40069 - Zola Predosa (Bologna) - Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

RAYMAN

Avete voglia di un gioco che richiede una vertiginosa elucubrazione ogni 10 minuti? Allora Rayman non fa per voi...

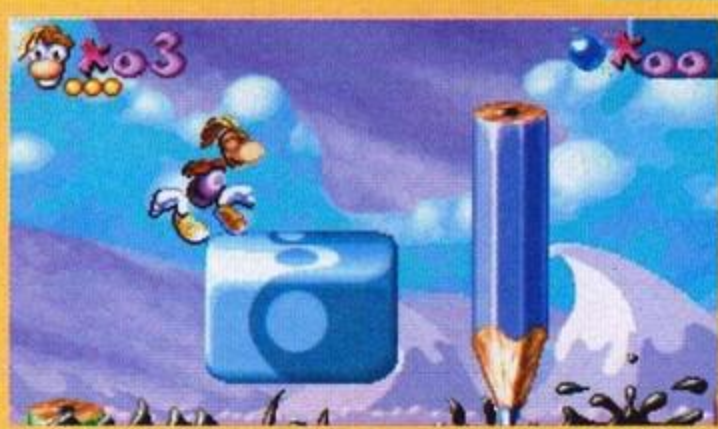
Mi ricordo come se fosse ieri i tempi in cui, possessore di un'Amiga, sottevo i miei amici perché il loro PC non aveva un platform game degno di tale nome o comunque di un certo livello. La loro risposta era invariabilmente: "Sì, ma noi abbiamo dei simulatori di volo che voi vi sognate". D'accordo, replicavo io, ma vuoi mettere il divertimento, l'azione e l'adrenalina che ti procura un bel gioco d'azione dove devi usare il tuo cervello al 2% e limitarti a imperversare col joystick?

In ogni caso avevo un'idea fissa che mi tormentava ogni volta che criticavo i PC: vabbeh, il blitter sarà anche potente, ma è possibile che un 486 con una SuperVGA non fornisca le prestazioni di un sempli-

Caricamento livello... L'immagine poi si avvolgerà attorno a una sfera e rimbalzerà per tutto lo schermo: davvero notevole!

ce Amiga 500? Sarà colpa dei programmatori... Nel frattempo non trovavo nessun elemento che suffragasse la mia tesi. Come avrete capito, il titolo oggetto della recensione ha sicuramente molto da dire

Sob, mi tocca proprio saltare su quella matita e stare attento a non finire nel mare d'inchiostro nero.



Qui sono nel paese delle note e sto preparando un pugno al fulmicotone per stendere quell'essere...

dolci. Non mancano i classici mostri, presenti alla fine di ogni mondo: in questo caso si incontreranno Mosquito, Mr Sax, Mr. Stone, Space Mama (una cuoca con mattarello!), Skops e Mr.Dark.

Il primo impatto

con Rayman è sicuramente degno di nota: la grafica è curata nei minimi dettagli, lo scenario è quanto di più variopinto si possa immaginare e il paesaggio è così ammirevole al punto da farmi tornare in mente Unreal (per Amiga) che mi causò lo stesso stupore per il saggio utilizzo dei colori.

Inizialmente l'arcade è abbastanza semplice e i primi livelli fungono più che altro da palestra per familiarizzare con i nemici che dovremo affrontare nelle fasi successive, ovviamente più ostiche. Poiché il nostro compito è quello di liberare gli Electoons, la prima saggia cosa da fare è cercare le gabbie in cui sono imprigionati. Nel frattempo sarà bene prestare la massima attenzione agli oggetti che incontrerete durante il cammino: anzitutto i ting, strane palline blu che, raccolte in quantità (100), forniscono preziose vite supplementari; quindi altre cosucce che ci donano poteri aggiuntivi o energia (terminata la quale, si fa inesorabilmente una brutta fine).

Uhm, quegli aculei sembrano piuttosto acuminati... Farò bene a tentare un'altra strada.



RAYMAN

All'inizio della vostra avventura, Rayman può solo saltare e fare boccacce per spaventare i nemici, ma la fata Betilla veglia su di lui e gli assicurerà, col passare dei livelli, poteri che oltre ad agevolare la lotta contro tutti i mostriciattoli, gli permetteranno di raggiungere luoghi cui fino a prima non si poteva accedere. Mi spiego con un esempio: alcune piattaforme sono poste talmente in alto da risultare praticamente irraggiungibili con un semplice salto, solo quando si acquisterà il potere di sospensione sulle stesse, non ci saranno più ostacoli. È perciò necessario rifare i livelli anche più di una volta poi-



Mi trovo sulle montagne blu; il bambino è felice, ma il tizio sulla destra è sul punto di piangere: chissà mai che aiutandolo in qualche modo non venga generosamente ricompensato...

AAAHH! Quella maledetta zanzara con un siringone al posto del pungiglione mi ha punto proprio sul sederino!



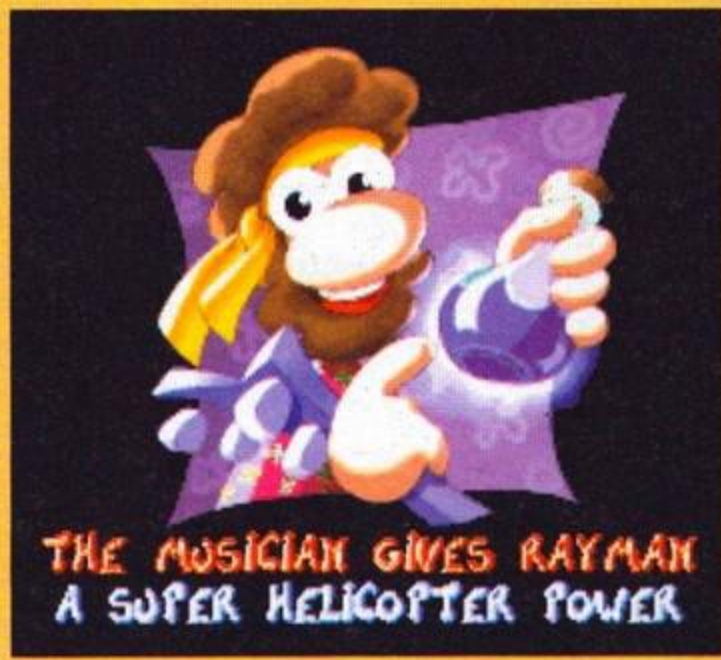
ché, sebbene sia possibile avanzare nel gioco senza aver liberato tutti gli Electoons, finché qualcuno di essi è rinchiuso in una gabbia il castello dei dolci (che corrisponde, guarda caso, all'ultima fase del gioco) ci sarà precluso.

La cartina dei mondi presenta le locazioni accessibili al livello in cui ci si trova: sovente sono disponibili due alternative, nonché la possibilità di ripetere lo stesso livello nel caso in cui questo non sia stato completato. Non preoccupatevi, comunque: non sarete colti dalla sindrome del labirinto (chiunque abbia giocato a Doom ne sa qualcosa), poiché è sufficiente condurre un'esplorazione con un minimo di attenzione per scovare anche le gabbie di Electoons più remote.

Un avvertimento che mi sento di darvi è di non farvi prendere dalla disperazione quando non riuscirete in alcun modo a raggiungere una determinata locazione: sicuramente è perché non avete il potere adatto allo scopo. Non sottovalutate troppo quanto ho appena detto perché a me, nelle prime battute, stavano venendo complessi di inferiorità proprio per questo motivo. Proseguendo, mi sono accorto che il massimo sforzo intellettuale richiesto è quello di accorgersi che occorre colpire qualcosa in modo da poter transitare su un laghetto senza affondare...

Sinceramente avrei preferito che qualche scena fosse maggiormente complessa, anche perché la mancanza di situazioni che richiedono un po' di cer-

...Evviva! La mia idea era giusta e con questo potere potrò affrontare il nuovo livello!



Oh! Oh! Sto per cadere! Per fortuna anche rimanendo in bilico il nostro eroe si limiterà a roteare le mani (non avendo le braccia!)...

Sorrìda, prego! Il fotografo svolge un ruolo ben più importante di quello coreografico: infatti il luogo in cui è stata immortalata la nostra immagine costituirà il punto di partenza nel caso in cui moriremo. Diversamente, occorrerebbe ricominciare da inizio livello.



UNA CONVERSIONE PERFETTA

Come è noto, Rayman è stato originariamente sviluppato per le console della nuova generazione (PlayStation, Jaguar e Saturn), ma stando alle specifiche tecniche pervenute in redazione, i programmatori hanno fatto un notevole sforzo per rendere la conversione il più fedele possibile. Come nell'originale, sono presenti 6 mondi e 68 mappe (più 11 di bonus), 25 sfondi e fino a 4 livelli di scrolling in parallasse. L'aggiornamento dell'animazione varia, a seconda della complessità dello scenario, dai 15 ai 60 fotogrammi al secondo: si noti che questa variazione permette di evitare qualsiasi scattosità anche nelle fasi più affollate; infine, il refresh rate è di 50 o 60 Hz (selezionabile da menu).

Nel rimandarvi al box di commento, dove sono presenti altri dettagli relativi alla programmazione, ci fermiamo qui essendo convinti di aver ben reso l'idea, con questi pochi dati tecnici, dello sforzo di programmazione che si nasconde dietro a Rayman.



Tutto sommato, anche potendo volare, devo stare bene attento a non farmi infilzare da quegli spuntoni... Si noti che le eliche sono formate dallo strano cappello di Rayman.



A questo feroce Piranha ho appena rotto la dentiera con un pugno. Ben gli sta!

BLEAAH! Notate la lunghezza della lingua di Rayman e l'espressione stupita del tipo: di lì a poco se la darà a gambe!



una posizione piuttosto elevata, o il rumore della trotta quando corre... Mi fermo qui perché non voglio togliervi il gusto di apprezzare le decine di scene come quelle sopra descritte, scene che talvolta provocano un vero e proprio accesso di ilarità.

Non manca una parte in cui è necessario aggrapparsi ad alcune funi (modello Tarzan) per evitare di cadere nel vuoto o sopra dei punigli (e questo mi fa venire in mente il mitico Rastan); alcuni punti poi sono davvero cattivelli, visto che si ha qualche decimo di secondo per saltare, dopodiché ci si schianta contro qualcosa. Infine va anche detto che è possibile salvare la partita in alcune posizioni e utilizzare fino a cinque crediti per giungere alla fine.

Detto questo non resta che proseguire al box di commento per saperne di più sul giudizio del programma in questione.



REVIEW

PC+CDROM

Rileggendo la recensione mi sono accorto di aver disseminato qua e là citazioni di vecchi, per non dire vecchissimi,

platform game con cui ho trascorso momenti indimenticabili. Non si tratta di déjà-vu o di nostalgia per il passato, ma di gioia che provo ogni volta che mi trovo di fronte a un prodotto simile, in grado di procurarmi rilassanti ore di sano divertimento nelle varie pause della giornata.

Rayman è realizzato decisamente bene ed emerge prepotentemente la cura, direi quasi maniacale, riposta in tutti i particolari, anche quelli apparentemente più insignificanti. Gli sfondi non sono, come talvolta accade, corpi estranei su cui scrollano gli sprite, ma si amalgamano perfettamente sia col protagonista sia con i nemici via via incontrati; questi sono stati poi rielaborati con particolare attenzione durante la conversione da console (che dispone di almeno 32000 colori contro i 256 della versione su PC) ed effettivamente il numero delle tonalità presenti sullo schermo sembra qualcosa di più rispetto allo standard abituale.

Gli oltre 200 effetti sonori presenti sono, come ho già evidenziato, quanto di più divertente si possa immaginare e contribuiscono a rendere l'ambientazione più da cartoon che da "semplice" arcade. Vi sono poi numerosi motivetti che fanno da sfondo allo svolgimento della vicenda: questi sono decisamente ben realizzati, quantunque mi siano sembrati un po' troppo brevi (si parla di poco più di un minuto per brano) e non capita così di rado di ritrovarsi ad ascoltare i soli effetti.

La giocabilità è buona, anche perché nel proseguimento dell'avventura si renderanno disponibili molti poteri aggiuntivi che amplieranno alquanto il classico binomio camminare/saltare; la difficoltà progredisce in modo del tutto naturale, anche se ci vorrà comunque molto tempo prima che qualcuno porti a termine l'impresa.

Unica nota un po' stonata è la presentazione, che non mi ha detto assolutamente nulla; al momento della recensione erano disponibili solo poche pagine di manuale, comunque sufficienti per spiegare gli aspetti salienti.

In definitiva, ci troviamo davanti a un prodotto sicuramente di grande portata, con l'unico difetto, forse, di aver dedicato poco spazio a quei piccoli rebus che costringono di tanto in tanto a far funzionare anche il cervello e non solo il joystick.

H A R D W A R E

Incredibile ma vero, Rayman gira in modo eccellente su un 486DX2/66 fornito di 4 mega di memoria. È comunque possibile attivare alcune opzioni per utilizzare il prodotto su macchine meno potenti, come diminuire il cosiddetto refresh rate (frequenza di aggiornamento dello schermo) o eliminare del tutto gli sfondi (in pratica rimangono le sole piattaforme: aargh! Magari, se fosse possibile eliminare anche queste, il gioco girerebbe perfino su un 8088!). Per l'installazione su HD sono richiesti da un minimo di 10 a un massimo di 90 mega, ma il CD è comunque indispensabile. Il software è stato testato anche sotto Windows 95 (che viene automaticamente riconosciuto) e, a schermo intero, gira in modo pressoché indistinguibile rispetto alla classica modalità DOS. Le schede sonore supportate sono le più comuni e vi è anche un'utilissima opzione di Autodetect nel caso la propria non rientri in quelle presenti nel menu di scelta.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

93
GLOBALE

Mauro Bossetti



SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Videocomp - Via Trieste 18/20 - AVEZZANO (AQ) ♦ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ♦ Ferri Elettroforniture - Via Tiburtina Valeria 57 - PESCARA.

CALABRIA: Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS) ♦ Southware Computer - Via Bixio 32/A - REGGIO CALABRIA.

CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ♦ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ♦ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ♦ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ♦ Electronics System sas - Via De Gasperi 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) ♦ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ♦ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ♦ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ♦ Migliardini Umberto - Via S. Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ♦ IDC - Via Cilea 112 - NAPOLI ♦ Martina Vico Ferrovia 17/18 - NAPOLI ♦ NE.MI. - Via Sepone 4 - PONTICELLI (NA) ♦ Seganintendomania - Via Crispi 18 - NAPOLI ♦ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ♦ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

EMILIA ROMAGNA: Brain Pump - Via Timavo 7/b - BOLOGNA ♦ Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ♦ E.C.S. - Via Casarini 3/C - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ♦ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ♦ CEMM - Via Ravenna 145/153 - FERRARA Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ♦ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ♦ Computer Maria - Via C. Battisti 167 - Cesena (FO) ♦ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLÌ ♦ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ♦ Microinformatica - Via Tien An Men 15 - SASSUOLO (MO) ♦ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ♦ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ♦ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ♦ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ♦ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ♦ Computer Line - Via S. Rocco 10/C - Via J.F. Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA

FRIULI VENEZIA GIULIA: SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ♦ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ♦ Idreno Mattiussi - Via Liciniana 58 - MARTIGNACCO (UD) ♦ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ♦ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - RIVAROLO (GE) ♦ Gamemania - Via Piacenza 294/295r - GENOVA ♦ Games Point - Via Entella 172 - CHIAVARI (GE) ♦ Il Balilla - Via F. Aprile 112/R - GENOVA ♦ Pagliarunga - Vico Liceti 6 - RAPALLO (GE) ♦ Scabini Giocattoli - Via C. Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ♦ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ♦ Office & Games - Piazza Bianchi 9 - IMPERIA ♦ CD Hardware - Piazza Matteotti 14/16 - LA SPEZIA ♦ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ♦ Cesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV)

LAZIO: Bit Shop - Via A. Serra 26/a - ROMA ♦ Centro diffusione Grandi Marche Via Valbondione 109/7 - ROMA ♦ Computel - Via E. Rolli 33 - ROMA ♦ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ♦ D & D Computers - Via L. Valerio 22 - ROMA ♦ Game Point - Via Del Clementino 95 - ROMA ♦ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ♦ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ♦ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ♦ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ♦ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ♦ Giocofolia - Via Parma 5 - ROMA ♦ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ♦ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ♦ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ♦ New Plotter Center - Via Tuscolana 695 - ROMA ♦ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S. Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ♦ Pergio - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ♦ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ♦ Tecnograph Informatica - Via dell'Imbrecciano 70/B - ROMA.

LOMBARDIA: Consult and Trade - V.le Orsino 18 - TREVIGLIO (BG) ♦ Cordani - Via Moroni 312 - BERGAMO ♦ Megabyte 2 - Via Scuri 4 - BERGAMO ♦ Plug & Play - Via S. Caterina 94 - BERGAMO ♦ Tintori Enrico - Via Brosetta 1 - BERGAMO ♦ Aurea - Via Rose di Sotto 93 - BRESCIA ♦ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ♦ Master - Via Corsica 205 - BRESCIA ♦ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ♦ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ♦ Pierrot Luneire - Via Cremona 150 - BRESCIA ♦ TC Store - Via V. Emanuele - BRESCIA ♦ Il Computer - Via Indipendenza 88/90 - COMO ♦ VideoIsland - Via Morazzone 15 - COMO ♦ Eltoneros - Via Leonardo da Vinci 54 - 22062 Barzanò (CO) ♦ -Mondo Computer - c/o Centro Comm. CR 2 - GODESCO Pieve delmona (CR) ♦ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ♦ Computer - Via Trieste 71 - MANTOVA ♦ Megabyte 4 - Via Calvi 95 - MANTOVA ♦ A.C.T.E. - Via Diaz 9 - VIMERCATE (MI) ♦ Arca - Via Trieste 13 - GORGONZOLA (MI) ♦ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) Atlantide - Via Rossini 43 - SEREGNO (MI) ♦ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ♦ Art of Nessie - Via Grandi 17 - CESANO BOSCONI (MI) ♦ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ♦ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Bidiemme - Via Nuova Valassina 125 - LISSONE (MI) ♦ Consolles Department - Via Lorenteggio 22/24 - MILANO ♦ Demo Giocattoli - Largo S. Crispino 3 - PARABIAGO (MI) ♦ Elettrodada - Via Capponi 5 - MILANO ♦ Fruit Shop - Via Martiri della Libertà 27 - MELZO (MI) ♦ Grazzini - Via M. Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 - MILANO ♦ Homic Shop - Piazza De Angeli 3 - MILANO ♦ Infoteca - Via Saronnese 16 - LEGNANO (MI) ♦ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 - MILANO ♦ King Games Piazza Unità d'Italia 3/e - VIMERCATE (MI) ♦ Lu Men - Via S. Monica 3 - MILANO ♦ Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 - MILANO ♦ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ♦ Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ♦ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ♦ PC Due - Via Borgazzi 30/e - MONZA (MI) ♦ Pergio - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ♦ Printex - Corso Buenos Ayres 53 - MILANO ♦ Proxima - c/o Città Mercato - VIMODRONE (MI) ♦ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ♦ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ♦ Terza Generazione - Via L. Da Vinci 157 - TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ♦ Tutto Software - Via V. Monti - MELEGNANO (MI) ♦ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ♦ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ♦ Virtudo - Via Fiamma 6 - MILANO ♦ Assitec - Via Trieste 97a/b - PAVIA ♦ La Casa del gioco - Via Breventano 8 - PAVIA ♦ La Voce della Luna - Corso Mazzini 1b - PAVIA ♦ S.F. Informatica - Corso Cairoli 57 - PAVIA ♦ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ♦ Magic Screen - Via Mazzini 44/a - SONDRIO ♦ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ♦ Elledue - Via Sarvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE ♦ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carobbio 13 - VARESE ♦ Giochigarden - Corso Sempione 33 - GALLARATE (VA) ♦ Iper Montebello - V.le Belforte 315 - VARESE ♦ Master Pix - Via Zappellini 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ♦ Serdata - c/o Magazzini Bossi - Via Clerici 126 - GERENZANO (VA)

MARCHE: CD Office - Via Martiri della Resistenza 66 - ANCONA ♦ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ♦ Pellegrini - Zona Baraccola - ANCONA ♦ EcoAdriatica - Via Valtiberina 91 - PORTO D'ASCOLI (AP) ♦ Triozon Informatica - Via N. Buozi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ♦ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ♦ Tarlazzi - Via F.lli Kennedy 7/9 - SFORZACOSTA (MC) ♦ Media Shop - Via Lanza 42 - PESARO ♦ Personal Computer - Via Ponchielli 2 - PESARO.

PIEMONTE: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ♦ Alex Computer - C. Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - TORINO ♦ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) ♦ EUREX - Cso Indipendenza 5 - RIVAROLO CANAVESE (TO) ♦ EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES - Cso Francia 11 - TORINO ♦ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ♦ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ♦ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ♦ Elettronica sas - Corso Fiume 33 - VERCELLI ♦ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

PUGLIA: CD Bari - Via Capruzzi 128 - BARI ♦ Computer Shop - Via Galli 17 - BARLETTA (BA) ♦ Di Matteo Elettronica - Via Pisacane 11 - BARLETTA ♦ Williams Computer Center - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ♦ Help Italia - Corso del Mezzogiorno km 1 - FOGGIA

SARDEGNA: Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ♦ Video Games - Via dei Mille 17 - SASSARI.

SICILIA: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ♦ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 - CATANIA ♦ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ♦ Electromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/b PALERMO ♦ ITI - Via S. Corleo 6 - PALERMO ♦ Masucci - Via Dell'Orsa Minore 298 - PALERMO ♦ Randazzo - Via Ruggero Settimo 55 - PALERMO ♦ Home Computer - Via delle Alpi 50 c/d/e - PALERMO ♦ Computertime - Via Garibaldi 116/A - FLORIDIA (SR) ♦ G.G.M. SERVICE - Via Epicarno 19 - SIRACUSA ♦ Computer Software design - Via Kennedy 39 - CALTANISSETTA ♦ Home Computer - Via Galvani 29 - RAGUSA.

TOSCANA: Easy Soft Via Carlo del Prete 27 - FIRENZE ♦ FIRENZE ♦ Alberti Nuova - Via de Pucci - FIRENZE ♦ Bellanti - Largo Palestrina 13 - SCANDICCI (FI) ♦ Cherici - Via F. Baracca 2 - FIRENZE ♦ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ♦ Hobbytronics - Via Corridoni 15/a - FIRENZE ♦ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ♦ So.ge.ne. - Via Dei Cimatori 17/r - FIRENZE ♦ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ♦ Eta Beta - Via S. Francesco 30 - LIVORNO; Piazza Costituzione 68/69 - PIOMBINO (LI) ♦ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ♦ In.ca.ba - Via Provinciale 241/b - CAMAIORE (LU) ♦ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ♦ Floating Point - Galleria L. da Vinci 32 - MASSA CARRARA ♦ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ♦ Bianchi Elettronica V.le Marconi 107 Poggibonsi (SI) ♦ Tecninovas Computer - P.zza Guerrazzi 19/21 - PISA ♦ Regalo Shopping - Corso Roma 62 - MONTECATINI TERME (PT) ♦ Elettromercato - Via Toscana 6 - MONTERIGGIONI (SI).

TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ♦ Electronia - Via Portici 1 - BOLZANO ♦ Kotschieder Stefan - Via Portici 313 - MERANO ♦ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ♦ Eldom - Via Brennero 394 - TRENTO ♦ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLLO (TN).

VALLE D'AOSTA: ♦ BRUNO TEX 2 - Località America 135/139 - QUART (AO) ♦ IL MULTIMEDIALE - Via Aubert 31 - AOSTA

VENETO: Adriatica Casa - Via Medaglie D'Oro 59 - BELLUNO ♦ Bit Shop Computer - Via D. Manin 43 - PADOVA ♦ Compumania - Via C. Leoni 32 - PADOVA ♦ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ♦ OTC Computers - Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ♦ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ♦ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 - PADOVA ♦ Adriatica Casa - Via Luzzati 108 - TREVISO ♦ Adriatica Casa - Via Verdi 48 - ODERZO (TV) ♦ CD Rom Shop - Centro Comm. Tiziano - OLMIO (TV) ♦ Computer shop - Centro comm. I Giardini del Sole - Castelfranco (TV) ♦ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ♦ Adria Model - Via Pratigori 29 - PORTOGRUARO (VE) ♦ Giocattoli Francesca - Via Carducci 1/b - MESTRE (VE) ♦ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ♦ R. Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ♦ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ♦ Sartorello - Via Venezia 8 - PORTOGRUARO (VE) ♦ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE) ♦ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ♦ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ♦ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ♦ Adriatica Casa - Via Olmo 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ♦ Aster Market - Via Marinoni 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ CSS Computer Supports Shop - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ♦ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ♦ Console shop - Gall. S. Lorenzo 11/13 - VICENZA ♦ Megabyte 5 Contrà Mure Porta Nova 26/28 - VICENZA ♦ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ C+S - Via Pascoli 40/d - AFFI (VR) ♦ Tecnocity - Via Valposina 55 - THIENE (VI).



DOMARK

SCUDETTO

Championship
MANAGER 2

MILAN - JUVE?

Prendi in
mano il destino
della tua squadra del
cuore e conducila fino alla vittoria
nella più completa simulazione
calcistico/manageriale di tutti i tempi.

Il mercato Italiano aggiornato al
Novembre '95.

Partite commentate in italiano.

CD.Rom L. 99.900

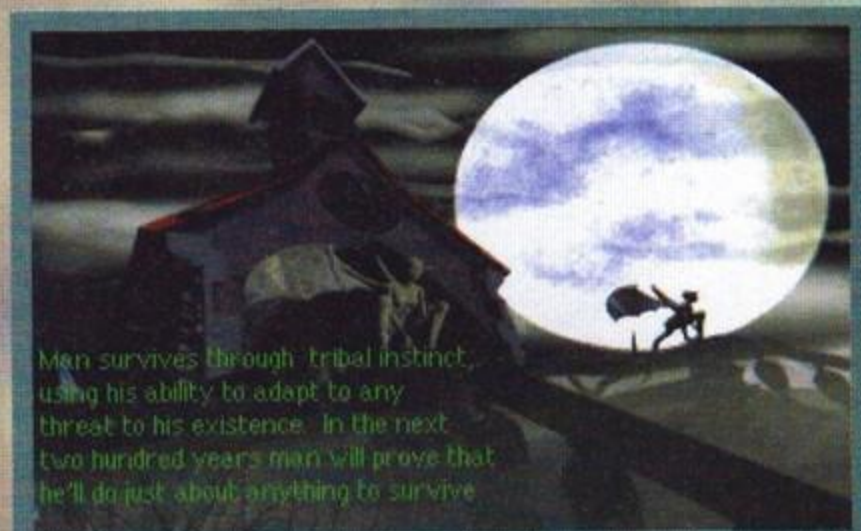
ATTENZIONE!!
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA
ALLA PROMONATALIZIA
ESPLOSIVA
TOP TEN
COMPRI 1 VINCI 1
CERCA LA
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE
167 - 821177



"Tieni Massimo, non mi pare si tratti di un gran gioco, ma qualcuno deve pure recensirlo..."



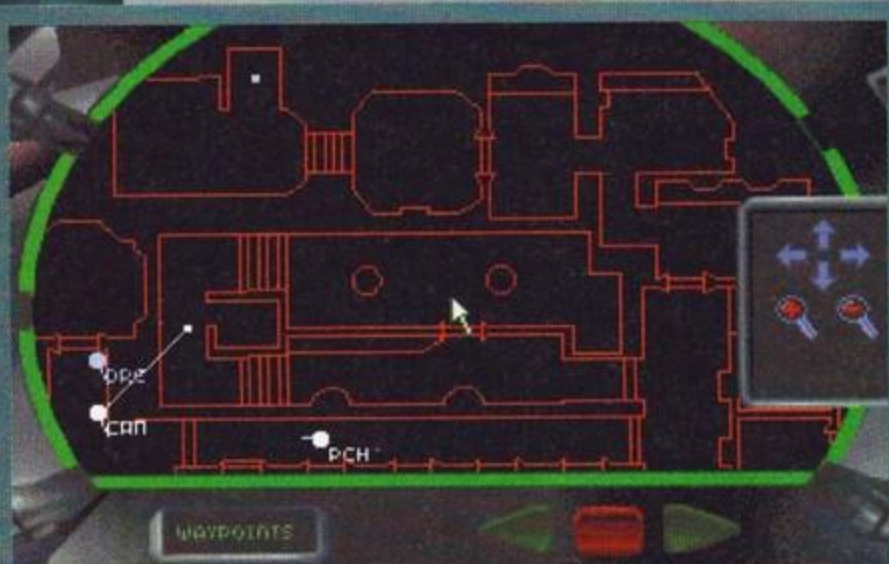
Man survives through tribal instinct, using his ability to adapt to any threat to his existence. In the next two hundred years man will prove that he'll do just about anything to survive.

Ecco una lugubre schermata perfettamente in tema con il resto della presentazione...

Con queste testuali (o quasi) parole, il caro Stefano mi ha consegnato il pacchetto contenente l'ennesima rivisitazione degli arcade in 3D soggettivo. Inutile dire come, sulla strada del ritorno verso la mia umile dimora, sia stato assalito da più di un dubbio sull'effettivo valore del prodotto e mi sia lasciato sfuggire qualche sana imprecazione nella direzione del neo-assistente di Max (ah, buono a sapersi... NdSS). Tuttavia, dopo un'intensa lettura del manuale di gioco (fase che avviene rigorosamente sul pullman dell'ATM, con tutta la nausea che questo comporta), ha iniziato a nascere in me una certa curiosità. Giunto dinanzi al mio fido DX2 ho prontamente installato e lanciato il



Questa è la prospettiva più comoda da utilizzare: oltre ad avere una buona visione di quello che vi circonda, potrete sempre tenere d'occhio la bussola, la mappa circostante con tanto di eventuali nemici, lo stato di carica dell'arma utilizzata e, infine, le vostre condizioni di salute.



In questa sezione potrete determinare i waypoint proprio come se si trattasse di un simulatore di volo: sarà vostra cura, inoltre, impartire a ciascun componente del vostro team un pattern di movimento il più adeguato possibile alla situazione in atto: ricordatevi di non lasciare mai da solo un uomo in condizioni precarie.

gioco: subito mi sono tornate in mente le parole del Silvestri.

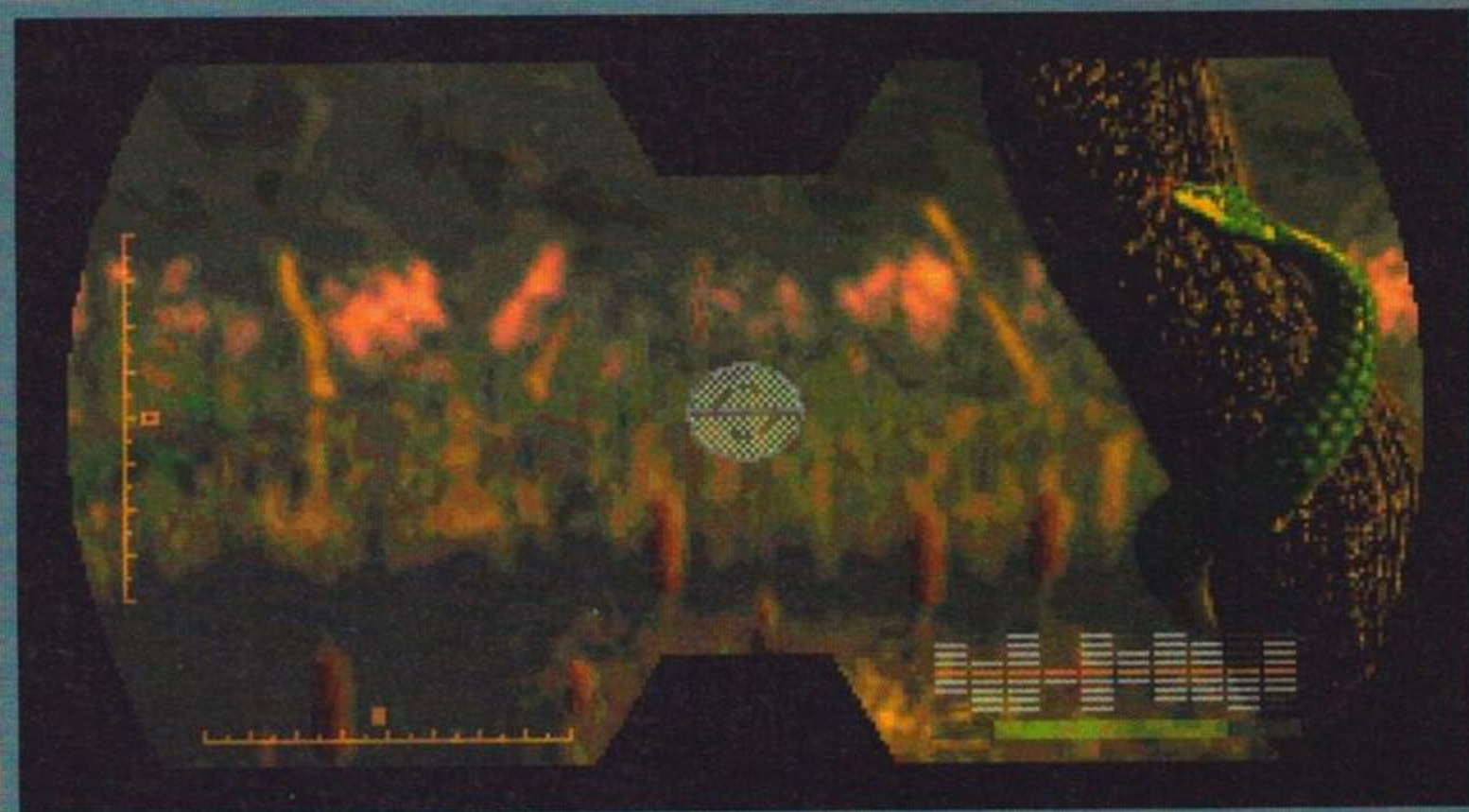
Corre l'anno 2005 e i primi governi del mondo hanno fondato un'agenzia segreta per prevenire e combattere sabotaggi e attacchi terroristici: il suo nome è Mortal Coil. Il vostro nome è invece Candy, e siete uno dei migliori mercenari che ne fanno parte: verrete chiamati con urgenza proprio nel bel mezzo di una rilassante doccia e sarete costretti a

La giungla del primo livello pare popolata da comuni animali terrestri (non che io abbia un serpente in salotto, ma facevo riferimento ad altre eventualità): in realtà, nasconde qualcosa di ben più pericoloso...



Questa è la tanto decantata schermata della gestione delle risorse. Gli oggetti in vostro possesso sono catalogati in tre categorie: armi, munizioni e medikit. Potrete effettuare una redistribuzione totale o parziale tra i componenti del team nelle vicinanze, utilizzando una delle due funzioni situate nell'estremità inferiore.

recarvi in sede per una missione della massima urgenza. Dovrete quindi volare sino a un atollo dell'Oceano Pacifico per sventare la minaccia di contaminazione rappresentata da un reattore destabilizzato da un'organizzazione ignota. Ben presto verrete a scoprire che questi terroristi sono in realtà una specie aliena e che tutta la catena di attentati è legata dal comune fine di neutralizzare l'umanità intera. Più precisamente infatti, venendo i Shatariani - questo il nome degli alieni - da un futuro nel quale sono ridotti in schiavitù dalla stessa razza umana, il loro scopo sarà quello di fermare proprio il piano di colonizzazione spaziale messo in atto dai governi delle maggiori nazioni mondiali. Sfortunatamente,



REVIEW



Sollevando lo sguardo c'è il rischio di venire travolti da un'ondata di romanticismo: vi assicuro che non è il momento, come vi sarà sottolineato dai vostri stessi compagni. Questa è la visuale dalla telecamera ravvicinata: non molto utile anche se sicuramente più coreografica.

All'interno delle caverne è frequente imbattersi in rimasugli alieni come questi: quello che non è chiaro è il tipo di sostanza di cui dovrebbero essere composti, ma forse è meglio mettere da parte la curiosità e tenere pronte una bella granata.

Spesso e volentieri le maggiori insidie si nascondono dietro a sporgenze o all'interno di piccole insenature: fortunatamente il programma mette a disposizione diverse tecniche preconfezionate proprio per queste evenienze.



non avrete tempo per cercare di trovare un accordo: dovrete condurre un drappello di 4 uomini nel disperato tentativo di sopravvivere nell'unica maniera che conoscete, ovvero la guerriglia.

MC, come ho già avuto modo di specificare, è un gioco d'azione in soggettiva tridimensionale (quasi tutti i tasti si adeguano a quello che pare essere lo standard) condito con parecchi elementi strategici che aggiungono una profondità notevole a un prodotto che altrimenti sarebbe affogato nel mare di ottime produzioni già presenti sul mercato. La prima particolarità che lo contraddistingue è la presenza di un intero gruppo di 4 persone più un'unità automatica, invece del solito Rambo che fa tutto da sé. Il giocatore può vestire i panni di ognuno dei 4 mercenari, mentre i rimanenti e il droide saranno gestiti dal computer che seguirà alcune particolari routine di intelligenza artificiale in attinenza agli ordini da voi impartiti. Infatti, e questa è la vera e propria novità del programma, potrete limitarvi a controllare un unico personaggio e lasciare che gli altri facciano da sé, oppure potrete decidere di agire come un vero team di guerriglieri applicando alcune strategie preconfezionate (i tasti funzione servono per attivarle). Inoltre, e non è cosa da poco, vi verrà data la possibilità di suddividere il gruppo originale in alcuni sottogruppi, ognuno dei quali con i propri obiettivi che possono andare dal semplice pattugliamento allo scontro a fuoco con il nemico. Per organizzare il tutto avrete a disposizione una sezione rappresentante la mappa di gioco, sulla quale potrete applicare a vostro piacimento alcuni waypoint in perfetto stile "simulatore di volo".

Un altro particolare importante è rappresentato dalla gestione delle risorse, che per l'occasione sono state suddivise in tre categorie: armi, munizioni e

oggetti vari. Questa parte del programma riveste un ruolo determinante: ognuno dei componenti del gruppo deve essere dotato infatti delle necessarie attrezzature di base e dei necessari kit per il sostentamento, poiché se si allontana troppo dai compagni non è più in grado di scambiare degli oggetti con gli stessi. Per ultimo va affrontato il discorso del decesso: qualora l'energia vitale di uno degli uomini dovesse scendere sotto una determinata soglia, l'armatura del malcapitato provvederebbe a ricoprire il corpo esanime con un involucro protettivo, in modo da garantire la sua sopravvivenza sino all'arrivo dei soccorsi (in caso la missione fallisca ve li potrete scordare).

Massimo "XAM" Svanoni

Il detonatore che ho in mano ricorda molto quello di Dark Forces: sarà in grado di produrre lo stesso danno? Nel dubbio è meglio raccogliere anche quel lanciagranate, che il solito programmatore sprovveduto ha lasciato incustodito.



PC+CDROM

Nel valutare questo prodotto ho attraversato due momenti fondamentali: nel primo, grazie a tutte le buone premesse

arguite dalla lettura del manuale, ero colmo di buoni auspici; nel secondo, successivamente a una buona fase di gioco, mi sono dovuto parzialmente ricredere. Intendiamoci, alcune delle sopraccitate premesse sono state rispettate: gestione delle risorse, strategia e organizzazione dei movimenti dell'intero squadrone sono ben implementati e rendono bene l'atmosfera di una reale azione militare. La trama è ricca e ben articolata, andando ben oltre la semplice accozzaglia di livelli della quale è composta la maggioranza dei titoli finora usciti. La presenza di una specie aliena che ricorda vagamente gli Alien non può che fare piacere, così come si prova la stessa sensazione quando si considera che ogni componente di questa razza ha la propria tecnica di combattimento, rendendo quindi obbligatorio usare il cervello piuttosto che sparare a casaccio.

Fatte allora le debite precisazioni, non rimane che un aspetto da considerare: la realizzazione tecnica. Sfortunatamente è questo un particolare che riveste parecchia importanza in questo genere, contribuendo in modo determinante a creare l'impressione finale. Sin dalla presentazione però ci si rende conto che effettivamente il prodotto non è un mostro di tecnica: i filmati, di discreta fattura, sono regolarmente frammentati da fastidiosi caricamenti che ne rovinano irrimediabilmente il pathos (infatti anche la musica è interrotta). Le ambientazioni del gioco vero e proprio, inoltre, non sono certo contraddistinte da un grande impatto grafico, anzi... Infine, i movimenti degli sprite sono assolutamente poco realistici. Se siete dei guerrafondai amanti di Alien e siete disposti a sopassedere a questi pesanti difetti acquistatelo pure, ma, se non avete uno dei suddetti requisiti, lasciate perdere: c'è sicuramente di meglio in circolazione.

H A R D W A R E

Per giocare a Mortal Coil vi occorre un 486 con 4Mb di RAM, un CD-ROM 2X multisessione, una scheda SVGA, un mouse e, come minimo, una decina di mega liberi sul disco fisso. Sono consigliati 8Mb di RAM e una scheda Sound Blaster o compatibile. Nessun problema, caricamenti dei filmati a parte, sul mio DX2.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

81

GALE

NATALE 95

- consegna a domicilio
- dal 10 dicembre sempre aperto

20-24
dicembre
aperto
anche
dalle ore
20 alle 24

INTERNET
demo, hints,
consigli, giochi
in rete, riviste
ecc.

[HTTP://WWW.MIX.IT/GIOCOFOLLIA](http://www.mix.it/GIOCOFOLLIA)

presentazione
nuovi giochi
tavoli dimostrativi
e tante iniziative !!

SONY
PLAYSTATION
tutti i giochi
e gli accessori

CD ROM PC & MAC
GIOCHI DI RUOLO
GIOCHI DI SOCIETA'
CARTE MAGIC
CONSOLE
MINIATURE
VIDEOGIOCHI PC & MAC
PUZZLE

GIOCOFOLLIA®

via Parma 5-5/a (Via Nazionale)

Tel. 06/4746415 - ROMA

TUTTE LE NOVITA'
E LE INFORMAZIONI
DALLA PAGINA 801
SUL TELEVIDEO DI

Teleroma
56

come Arrivare?



**NUOVO GIOCOFOLLIA CORNER
PRESSO "COMPUTER IN"
A CASSINO (FR)**

Via Virgilio 81/a - 0776/25903

**SIETE UN RIVENDITORE DI COMPUTER
E HARDWARE? VOLETE VENDERE SOFTWARE,
CONTATTATECI VI SPIEGHEREMO IL
PROGETTO "GIOCOFOLLIA CORNER".**

**Thrustmaster,
periferiche
di controllo
professionali
per i veri
appassionati.**

**“Ho volato sopra le vette
più alte, sopra le città di
tutto il mondo...”**

**“Ho battuto le piste
più pericolose,
divorando chilometri
d'asfalto”**

HIGH-TECH

THRUSTMASTER®
PERIFERICHE DI CONTROLLO
PER PC

**Prenota il tuo catalogo
Thrustmaster
presso i Rivenditori autorizzati:**

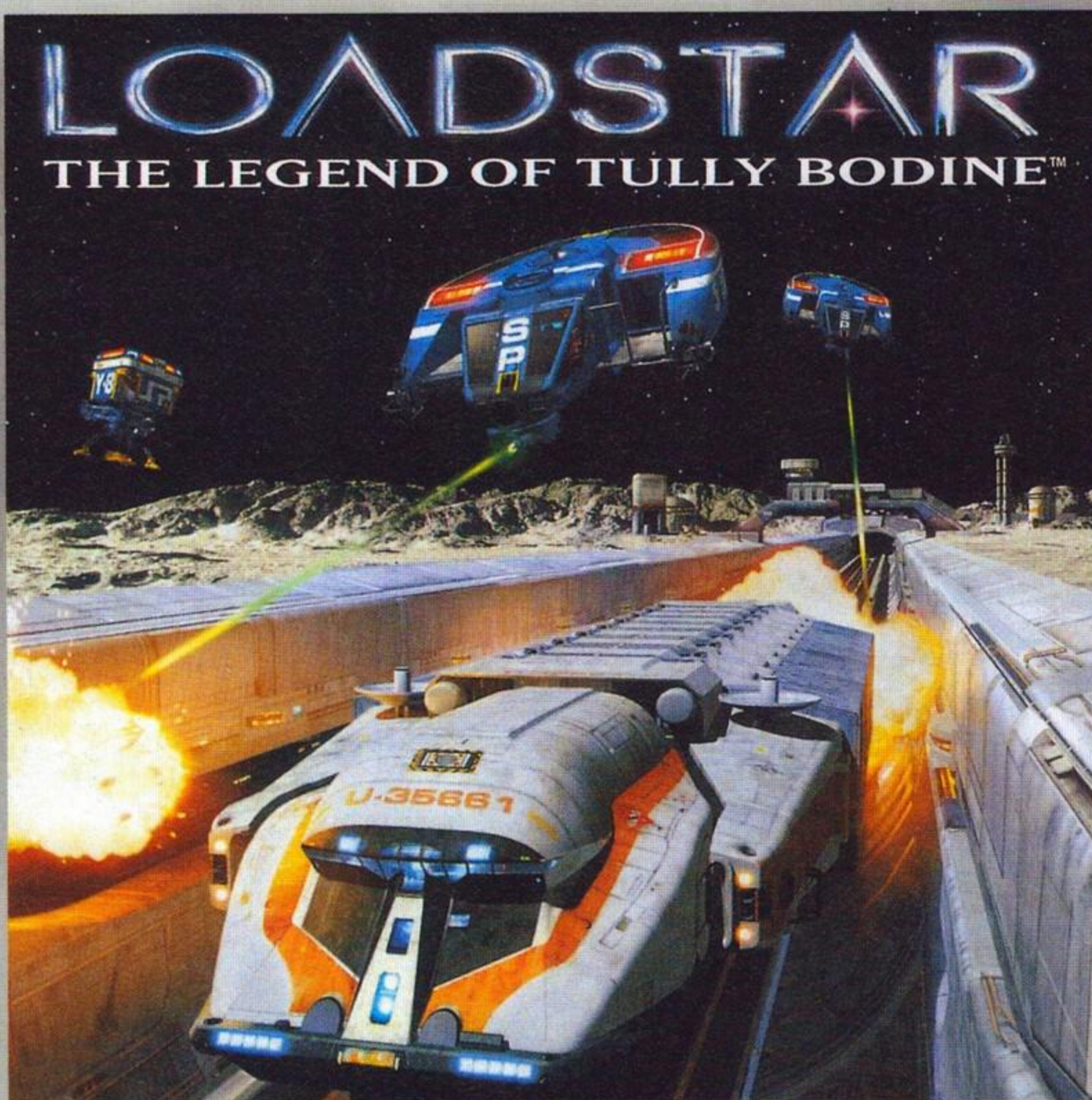
ALEX COMPUTER - Torino - 011/7708959 - 4033529
011/352262 - 4031114
QUEEN COMPUTER - Torino - 011/3090202
QUEEN COMPUTER SHOP - Torino - 011/3185666
SOFTTEL - Torino - 011/6690962
HOBBYLAND - Biella (NO) - 015/32961
ROSSI COMPUTER - Cuneo - 0171/603143
CENTRO GIOTTO - Padova - 049/8074575
COMPUGAMES VERONA - Verona - 045/596068
COMPUTER POINT - Pordenone - 0434/28006
GIARDINI DEL SOLE - Treviso - 0423/720419
MOFERT 5 - Udine - 0432/294620
TERMINAL SYSTEM - Udine - 0432/471366
VIDEOLANDGAMES - Trieste - 040/369993
COMPUTER LINE - Reggio Emilia - 0522/432679
BRAIN PUMP - Bologna - 051/6145210
INFOMASTER - S. Lazzaro di Savena (BO) - 051/462080
INFOMASTER - Casalecchio di Reno (BO) - 051/576798
NERI PUNTO GAMES - Forlì - 0543/401115
COMPUTERMANIA - Ceparana (SP) - 0187/934573

ABM - Genova - 010/294636
ELITE COMPUTER - Via Orsini 31R Genova - 010/3628342
LAGO SOFTMAIL - Como - 031/300174
FUMAGALLI - Lecco - 0341/363341
PLAYMARKET - Milano - 02/76001348
PER GIOCO - Milano - 02/29524256 - 86463414
MONDADORI INFORMATICA - Milano - 02/55192210
NEWEL - Milano - 02/39260744
TC CENTRO - Milano - 02/76084526
VIRTUALI - Milano - 02/461936
FLOPPY - Varese - 0332/282389 - 830879

Software&co.

**Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (VA)
tel. 0332 / 223.305 - fax 0332 / 223.828**

MEDIA WORLD - Curno (BG) - 035/461117
Gallarate (VA) 0331/770776 - Mirabello di C. (CO) - 031/734831
M. della Battaglia (PV) - 0383/892940
Savignano sul Rubicone (FO) - 0541/348881
GIOVANNI ARICO - Roma - 06/77206829
PER GIOCO - Roma - 06/39737172
LA CAMERA OSCURA - Napoli - 081/5795889
MICROMEGA - Via Colombo 38 Avellino - 0825/21599
Centro Direzionale Valle Mecca Avellino - 0825/782826
SOUTHCOMPUTER - Via N. Bixio 32/32A
Reggio Calabria - 0965/895277
FUN POINT - Pistoia - 0573/20724
PUNTO SOFT 3 - Via A. Guidoni 77/B Firenze - 055/4361522
FUTURA 2 - Via Cambini 17/19 Livorno - 0586/838764
ETA BETA - Via San Francesco 30 Livorno - 0586/886767
GENIUS COMPUTER - Viareggio (LU) - 0584/388903
IL COMPUTER - V.le Colombo 216
Lido di Camaiore (LU) - 0584/618200
PEGASO INFORMATICA - Fermo (AP) - 0734/227358
COMPUTER POINT - Cagliari - 070/41609



Dopo una Domenica alquanto cupa e disastrosa passata a litigare con il PCXDUMP per cercare di grabbare le foto di questo simpatico giochillo (tutti i miei amici, manco a farlo apposta, sono passati a farmi visita, tanto per non farmela pesare), eccomi a sera tarda ancora seduto dinanzi a questo stramaledetto quattordici pollici. Non è facile tirare fuori qualcosa di sensato da un cranio nel quale ronzano ancora le folcloristiche immagini della lunga nottata precedente (tra le più esilaranti si segnala in particolar modo

Spesso e volentieri capita di trovare un bivio nel bel mezzo di un attacco da parte dei velivoli della polizia; in questi casi occorre agire con molto tempismo poiché il tempo utile è veramente limitato!

Uno spezzone della lunghissima intro, per la precisione quello iniziale: una navetta spaziale si schianta nei pressi di una stazione orbitante intorno a un pianeta del tutto simile alla Terra (forse è la Terra, ma ho un gran mal di testa e non me lo ricordo proprio).



Finalmente, dopo mesi di estenuanti e continui rinvii, è giunto sui nostri monitor il titolo d'esordio di una nuova casa che già tanto ha fatto parlare di sé... Si dimostrerà questo primo nato della Rocket Science all'altezza delle attese?

quella dell'EFFEBIESSE che balla sul bordo di un affollato tavolo accanto al sottoscritto cercando disperatamente di evitare un fastidioso lampadario che non ne voleva proprio sapere di ciondolare altrove). In ogni caso, non mi pare opportuno proseguire con queste corbellerie che, per quanto simpatiche, non costituiscono un elemento dall'indubbia utilità; pertanto sarebbe bene che iniziassi a parlarvi di Loadstar - La leggenda di Tully Bodine. La nostra vicenda si apre in quel di Mendelev, centro di deposito merci collocato sul lato oscuro del primo e unico satellite terrestre, ovvero la Luna. Corre l'anno 2103 e, come recita pomposamente il manuale, l'umanità ha ormai capito da un pezzo un problema: quello che sulla Terra non c'è più spazio per tutti, e così è stata avviata da circa un centinaio di

L'edificio che si scorge a fatica sullo sfondo è l'osservatorio, ovvero l'obiettivo del primo livello. Per cercare di raggiungerlo occorre seguire le indicazioni della bussola di bordo voltando a sinistra o a destra qualora l'ago non sia in posizione verticale. Alle volte vi potrà capitare di essere costretti a deviare dalla direzione corretta per evitare la collisione con un grosso cargo.



anni la colonizzazione del Sistema Solare. A partire dai primi insediamenti sono poi nati molti centri produttivi a distanza di anni luce ciascuno dall'altro e, come è naturale, s'è subito sentita un'impellente esigenza di commercio. Questa viene soddisfatta da una nuova generazione di camionisti: gli Outrollers. Come stavo dicendo la storia si apre proprio con l'atterraggio da parte di uno di questi Outrollers - che, per dovere di cronaca, è quello più rispettato, famoso e strafico - sulla stazione lunare di Mendelev. Il protagonista, che porta il nome di Tully Bodine, è tornato in cerca di qualche nuovo interessante incarico, pulito o meno che sia. All'interno di un bar che ricorda da vicino quello di Guerre Stellari (genuflessione, prego), il nostro prode viene contattato dal classico commerciante poco raccomandabile che gli rifila un carico di cammelli (non sto scherzando affatto!). E' dunque tempo di partire!

Sul gioco vero e proprio non c'è in realtà molto da dire: si tratta di uno shoot'em up in soggettiva (dall'interno del Loadstar), realizzato con la medesima tecnica di Rebel Assault, ovvero utilizzando tantissima grafica precalcolata. Anche la struttura di gioco è molto simile a quella del capolavoro targato Lucas, costituendone a tutti gli effetti una restrizione. Il vostro compito consiste nel portare il carico alla sua destinazione e, per raggiungere tale scopo, dovrete attraversare il complesso dedalo di autostrade che ricopre la superficie lunare e che consen-



I VEICOLI DI LOADSTAR

dopo aver parlato con l'uomo seduto vicino al fuoco (che vi affiderà la missione), entra



SAP: Generalmente indipendenti, grazie a un potente processore ottico che le gestisce in piena autonomia. Alcune volte se ne possono trovare di telecomandati. Per quanto riguarda l'armamento, c'è una suddivisione netta: nella maggior parte delle volte (in particolare nei primi livelli) ne sono sprovvisti, mentre in caso contrario sono equipaggiati con un cannone anti-tumulto discretamente dannoso. Il principale pericolo è rappresentato dalle eventuali collisioni che possono indurre qualche danneggiamento; dovrete riuscire ad abatterli prima che riescano a colpirci.



TOASTER: Trattasi di mezzi armati guidati da pilota che solitamente fanno coppia con i SAP non armati; in genere, si posizionano a una determinata altezza e iniziano a fare fuoco mentre i SAP vi ronzano attorno per distrarvi. Montano uno speciale cannone laser in grado di sostenere un fuoco continuato per diverso tempo. Nella prima parte del primo livello non attaccano se non sono attaccati, più avanti, invece, danno parecchio fastidio; è buona norma alzare lo scudo quando iniziano a fare fuoco.



AX: Si comincia a fare sul serio! Questa è una versione avanzata del SAP, destinata a soppiantarla a partire dal secondo livello.

Come il suo predecessore, è completamente automatizzato ma è più veloce e meglio equipaggiato (ha una coppia di cannoni calibro 88). L'interpretazione della legge è una prerogativa del suo processore

interno e talvolta, inspiegabilmente, è travisata con danni letali per il malcapitato. In questo caso occorre prestare particolare attenzione all'utilizzo dello scudo, in quanto è l'unico mezzo in grado di arginare la potenza di fuoco dell'AX.



SCORPION: È piccolo e veloce, ed è anche tanto tanto cattivo. È stato studiato per muoversi agilmente a distanza ravvicinata dalla superficie di un qualsiasi corpo celeste, pertanto rappresenta un difficile bersaglio. Possiede un paio di cannoni calibro 80, due laser termici, DICIOTTO missili Venom (a ricerca) e due missili Bludgeon (che sono a ricerca come i Venom ma con un range duplicato e un potere distruttivo SES-SANTA volte superiore). In pratica, l'unica arma a vostra disposizione

per tentare di contrastarlo è il Degausser, a spese della vostra riserva di benza.



All'interno del gioco sono presenti alcuni filmati che ne sottolineano i momenti salienti: in questo caso Teddy si sta disperando perché il Loadstar, dopo aver subito numerosi colpi, sta perdendo quota... inutile aggiungere che per voi significa la perdita di una vita.

te il lancio nello spazio. Naturalmente, durante il lungo viaggio sarete ostacolati da ogni sorta di avversità: troverete carichi sulla vostra rotta di collisione, concorrenti più o meno sleali e persino una nutrita falange di vedette della polizia (da quanto ho

capito il carico trasportato non è esattamente legale). La dinamica di gioco che ne risulta è spesso confusionaria: da un lato dovrete prestare attenzione alla vostra direzione (ergo imboccare le corrette deviazioni), supportati dalla bussola e dal fedele computer di bordo (battezzato Mortimer) e suonando il clacson all'occorrenza, dall'altro dovrete tenere testa al fuoco nemico cercando di abbattere il maggior numero di velivoli. Per difendervi ed evitare di subire danni eccessivi, che comporterebbero la fine prematura della vostra missione, dovrete utilizzare molto saggiamente lo scudo energetico: infatti costui attinge la carica di cui necessita direttamente dalle risorse della Loadstar e le prosciuga piuttosto velocemente rendendo obbligatoria una certa parsimonia. A questa struttura fanno da contorno tutta una serie di spezzoni ani-

Durante gli attacchi da parte delle navette della polizia, è bene utilizzare lo scudo energetico del quale è dotata la Loadstar. Sfortunatamente, a causa dell'infelice rappresentazione dello stesso, la caoticità dell'azione ne risulta ulteriormente incrementata.



REVIEW



Quello che appare in questa foto è il menu principale che, nonostante le apparenze, si rivela alquanto scarso. Infatti, a parte la possibilità di giocare uno qualsiasi dei livelli già completati, non resterà altro che scegliere se visionare l'intro, le demo del gioco o di altre due produzioni, o dare un'occhiata alle caratteristiche delle quattro navette presenti. L'unica altra opzione è quella del livello di difficoltà: easy o hard.

mati che creano una vera e propria trama contribuendo in tal modo ad arricchire la produzione. Tutto chiaro? Vediamo di tirare le conclusioni, allora...

Massimo "XAM" Svanoni

PC+CDROM

Questa prima fatica della Rocket Science, che occupa la bellezza di 3 CD, è definita dagli stessi produttori (ormai è proprio il

caso di usare questo sostantivo) come una "sci-fi action adventure". In realtà, con le avventure vere e proprie ha ben poco da spartire. La struttura portante è paradossalmente semplice e al tempo stesso complicata: semplice, in quanto dopotutto non c'è molto da fare e il gioco si riduce a uno shoot'em up frenetico quanto si vuole, ma pur sempre limitato; complicato, perché quel poco che c'è da fare deve essere fatto CONTEMPORANEAMENTE e la cosa creerà qualche scompiglio in tutti coloro che non dovessero avere i riflessi pronti: al livello easy è già abbastanza impegnativo e inoltre, almeno inizialmente, il controllo del puntatore risulta un po' problematico. Insomma, un buon film ad ambientazione spaziale con un livello di interattività bassino e un sonoro che pompa a mille tra esplosioni ed effetti vari: vi piacerà se vi siete divertiti davanti a quel gran pezzo di software che è stato Rebel Assault, anche se quest'ultimo continua a rimanere di parecchie lunghezze superiore, forse per la maggiore varietà o, più semplicemente, a causa della mitologica saga che lo sorregge. Buonanotte.

HARDWARE

Data la struttura di gioco, è sufficiente un 386 con 4MB di RAM, un CD doppia velocità e una normale scheda VGA. Si raccomanda un 486 mentre, dal punto di vista sonoro, dovrebbero andare bene tutte le SoundBlaster o AdLib compatibili. Come dispositivo di controllo in congiunzione con la tastiera è possibile utilizzare un joystick, anche se il solo mouse andrà benissimo.



incontro con le

SPAZIO PUBBLICITA' AZIENDALE

AZIENDE del SETTORE



Intervistiamo questo mese, Mauro ZANOTTO amministratore delegato della QUEEN Computer SOFTWARE & GAMES, azienda leader nel settore della distribuzione di videogiochi e tecnologie multimediali in genere.

La QUEEN Computer SOFTWARE & GAMES è un'azienda giovane, come ha fatto ad affermarsi in così poco tempo?

La QUEEN Computer è stata fondata nel 1991, ma la sua operatività commerciale è stata possibile solo dall'aprile del 1992.

In questi anni il nostro fatturato è raddoppiato ad ogni esercizio rispetto al precedente, con un mercato che ha risposto entusiasticamente alle nostre azioni commerciali. Fin da subito ci siamo distinti per l'ottimo livello del servizio vendite, in termini di cortesia, competenza e disponibilità. Dopo qualche anno di attività nel settore, penso di poter affermare, senza timore di smentite, che il vero confronto che le aziende commerciali saranno chiamate a sostenere, avverrà proprio sul piano della qualità dei servizi di vendita.

Oggi posso dire che l'impegno profuso è stato largamente premiato da una clientela via via crescente, rispetto alla quale l'azienda è diventata un riferimento preciso ed importante nello scenario italiano della distribuzione di videogiochi.

Cos'è oggi la QUEEN Computer?

E' una azienda dinamica, tecnicamente preparata, logisticamente e informaticamente ben organizzata, capace di rispondere con rapidità ed efficienza alle molteplici esigenze del mercato.

Prendiamo ad esempio il mail service. Nel 1992 avviammo la vendita per corrispondenza del videogioco. Grazie alle conoscenze in campo informatico, fummo in grado di progettare un sistema che rispondeva alle necessità organizzative di questo servizio. Da allora abbiamo sviluppato tutta una serie di procedure informatiche che ci permettono efficienza e precisione nelle nostre principali attività: dal controllo delle scorte a magazzino all'analisi acquisti, dalla gestione degli ordini cliente alle spedizioni via posta/corriere/aereo, dalla fatturazione materiali alla contabilità aziendale, dalla produzione di impianti pubblicitari alle campagne promozionali o di fidelizzazione della clientela.

Oggi, circa l'80% degli ordini raccolti telefonicamente du-



...avere con il cliente un rapporto schietto, trasparente e di sincera disponibilità.

rante la giornata, viene evaso con spedizione già nelle successive 24 ore, grazie alla possibilità di verificare immediatamente la disponibilità del prodotto e di avviare le procedure di spedizione fisica della merce.

Con altrettanta efficienza gestiamo i resi del materiale dichiaratoci difettoso, sostituendo tempestivamente l'articolo. Cerchiamo sempre e comunque di avere con il cliente un rapporto schietto, trasparente e di sincera disponibilità, rinunciando piuttosto alla vendita se questa non può essere risolta con una spedizione rapida e soddisfacente per il consumatore.

Quale è la vostra quota di mercato attuale e quali sono le previsioni per il prossimo anno?

L'andamento attuale delle vendite in proiezione sulla fine anno, confermerà presumibilmente un volume di 25.000 spedizioni fatte nel '95.

Crediamo, in funzione delle nuove strategie commerciali che andremo ad implementare, di riuscire ad ottenere un improvement sulle vendite nel '96 di circa il 60% portandoci su un volume di 40.000 spedizioni.

Tenga inoltre presente che attualmente la QUEEN Computer possiede un portafoglio clienti pressapoco di 24.000 persone e che di fatto andiamo ad acquisire circa 650/700 nuovi clienti ogni mese.

Questa in cifre la quota di mercato per il 1995 con relative previsioni 1996 per il solo Mail Service. Ma l'Azienda è anche QUEEN Computer SHOP e qui le considerazioni da fare sono differenti.

Il QUEEN Computer SHOP è, a detta della clientela torinese, uno dei più qualificati e specializzati punti

vendita di Torino e dintorni nel settore del videogioco. Sappia che le energie finanziarie necessarie per l'allestimento di un negozio di questa levatura, sono state davvero notevoli.

Il nostro progetto prevedeva la creazione di un negozio fortemente specializzato, capace di far fronte alla forte richiesta di prodotto raccolta sulla piazza da una nostra indagine preliminare di marketing. Siamo quindi partiti nel novem-



bre dello scorso anno con questo punto vendita, che di fatto ci sta dando molte soddisfazioni.

La formula vincente del negozio sicuramente risiede nell'offerta estremamente varia di prodotti tale da soddisfare praticamente qualunque richiesta, in una politica di prezzi di vendita interessante anche per la clientela con minor capacità di spesa e nella possibilità di poter provare il videogioco nello show room prima di acquistarlo.

Inoltre, da più di un anno, siamo presenti con giochi radiofonici, manifestazioni culturali e promuoviamo iniziative sportive e momenti di aggregazione giovanile. Riteniamo possibile, per la seconda metà del '96, l'apertura di un secondo QUEEN Computer SHOP con caratteristiche un po' più ad ampio respiro, soprattutto in quelle aree di distribuzione in cui attualmente siamo presenti ma non con l'incidenza che vorremmo, come il settore dell'informatica professionale e degli educativi.

Come mail service, quanto investite in pubblicità e su quali riviste?

Per l'area computer siamo presenti sulle riviste THE GAME MACHINE, K, Z dove finalizziamo i nostri spazi pubblicitari alla distribuzione di videogiochi per PC, CDROM, AMIGA, CD32.

Per l'area console, invece, siamo presenti sulle riviste CONSOLE MANIA, GAME POWER, SUPER CONSOLE e MEGA CONSOLE, sulle quali spingiamo i prodotti per SUPERNINTENDO, MEGADRIVE, GAMEBOY, GAMEGEAR e, per quanto riguarda il 32 bit, i prodotti per SATURN, SONY PLAYSTATION, NEOGEO CD, 3DO. Il nostro investimento su queste riviste è decisamente consistente.

Tenendo presente che per ogni rivista utilizzata, facciamo un attento lavoro di analisi per valutare l'effettivo share di mercato e per verificare se il nostro impegno finanziario con quel giornale si traduce, poi, in un reale fatturato.

Intervistando direttamente i nostri clienti riusciamo a determinare in modo significativamente preciso sia l'interesse del lettore sulla singola rivista, sia il grado di sovrapposizione che le varie riviste hanno su una comune utenza.

L'impostazione dei nostri spazi pubblicitari mira a fornire indicazioni chiare sul prodotto, sul suo prezzo, sul tipo di macchina europea, americana o giapponese che può ospitarlo e su come lo si possa acquistare, con facilità, presso la



...la nostra pubblicità come strumento di consultazione semplice sulle novità del settore.

QUEEN Computer e sono arricchiti da tutta una serie di promozioni ed iniziative commerciali per la clientela. Un esempio, tra le ultime proposte, è la FIDELITY CARD personalizzata con l'invio del periodico QUEEN MAGAZINE. La nostra pagina pubblicitaria vuole essere uno strumento di consultazione semplice, volto prevalentemente all'informazione sulle novità del settore.

La QUEEN Computer è ora anche casa editrice. Ci parli delle vostre riviste.

Queste due pubblicazioni - QUEEN MAGAZINE PC e QUEEN MAGAZINE CONSOLE - sono nate da un progetto che inizialmente prevedeva solo il restyling del nostro catalogo commerciale. Solo l'attenzione a quelle che pensavamo fossero le reali esigenze della clientela ci ha spinti a creare le riviste che Lei vede oggi. I QUEEN MAGAZINE parlano di tutte le novità del settore, contengono recensioni sui titoli più gettonati del momento, sviluppano di mese in mese i temi tanto cari ai videogiochi, spaziando dai picchiaduro ai giochi di ruolo, dagli arcade ai simulatori di volo. Cosa importante è che sono gratuiti e arrivano al cliente insieme all'articolo acquistato.

Certo, da un punto di vista di risorse aziendali, la preparazione e la stampa di questi periodici rappresenta un impegno non indifferente, se consideriamo che sono interamente finanziati dalla QUEEN Computer. Ma in tutta sincerità stiamo avendo un riscontro molto favorevole da parte della nostra clientela, che ci gratifica e ci motiva a continuare.

Quali sono i progetti per il futuro?

Per il prossimo anno, intendiamo espandere la nostra presenza sul mercato, incrementando il traffico vendite per il Mail Service ed aprendo un secondo punto vendita QUEEN Computer SHOP in Torino.

Altri progetti sono comunque in cantiere, in particolare su due di questi sono in grado di fare anticipazioni. Dal prossimo mese di dicembre, la nostra clientela ci troverà su INTERNET al sito QUEEN On Line, del quale ricordo l'indirizzo



...un punto vendita attentissimo a tutte le novità mondiali.

che è: [HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/](http://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/). Oltre alle consuete informazioni sull'operatore commerciale QUEEN Computer, presso questo sito, sarà possibile trovare il listino aggiornato su tutti i prodotti distribuiti, con la fotografia della scatola che contiene il videogioco. Inoltre l'utente potrà anche acquistare i prodotti direttamente sotto INTERNET, tramite la compilazione di un coupon elettronico che poi verrà trasferito - via mail - al sito QUEEN On Line.

Chi vorrà utilizzare il sito QUEEN On Line per i propri acquisti, godrà di uno sconto del 10% sul costo del contrassegno postale o del corriere.

Nonostante l'utilizzo di INTERNET sia - in Italia - in una fase ancora iniziale, riteniamo che rappresenti comunque una vetrina internazionale sulla quale il prestigio del marchio QUEEN non poteva assolutamente mancare. Col tempo, analogamente a quanto avviene per le nostre pubblicazioni QUEEN MAGAZINE, anche il sito QUEEN On Line andrà ad arricchirsi di nuove proposte commerciali e aree di discussione a tema in cui chattare liberamente.

Il secondo progetto del '96 riguarderà la certificazione come "Azienda allo Standard di Qualità ISO 9002" che rappresenta lo standard di qualità per le aziende del settore elettronico, elettrotecnico, informatico e servizi. Questo progetto, principalmente di interesse interno all'azienda, mira a identificare quelli che sono i criteri di organizzazione della nostra attività commerciale, analizzandoli e modificandoli laddove sarà necessario per conformarli allo standard di qualità, ISO 9002 appunto.

Su quali prodotti state maggiormente lavorando?

Devo dire che le richieste di prodotto raccolte dal Mail Service è sensibilmente diversa da quella del QUEEN Computer SHOP. In entrambi le aree la richiesta di titoli per CDROM è letteralmente esplosa in quest'ultimo anno, e rappresenta oggi il 40% del nostro fatturato mese.

Per quanto riguarda il Mail Service osserviamo poi una buona tenuta dei titoli per AMIGA e, a ruota, una comune richiesta di titoli per SUPERNINTENDO e MEGADRIVE. Minore è la richiesta di titoli PC su floppy al Mail Service, rispetto al QUEEN Computer SHOP. Scarsamente interessanti le richieste di titoli per il SUPERNES ed il GENESIS americani, mentre significativamente promettenti vediamo le vendite sul nuovo 32 bit. Mi riferisco in particolare alla Sony PLAYSTATION, attualmente la regina tra le console del genere, seguita dal SATURN. Sta calando invece, l'interesse - inizialmente notevole - su NEOGEO CD e 3DO. Nel periodo estivo vanno letteralmente a ruba le consoline portatili GAMEBOY,

GAMEGEAR. Si deve comunque tenere presente che per ragioni di qualificazione del servizio alla clientela, QUEEN supporta qualunque macchina da gioco: le richieste di titoli per CD32, MEGACD, X32 o JAGUAR, quasi mai vengono disattese.

QUEEN Computer è anche intensamente presente sul multimediale, con disponibilità a magazzino di tutto ciò che è CREATIVE per la linea SOUND/VIDEOBLASTER e LABTEC, SBC, SUNCOM per diffusori acustici, cuffie, microfoni.

Concludendo, a cosa imputerebbe il successo della QUEEN COMPUTER?

Come ho già avuto modo di affermare, credo che il successo della QUEEN Computer risieda nella qualità del



...possibilità di poter provare il videogioco nello show room prima di acquistarlo.

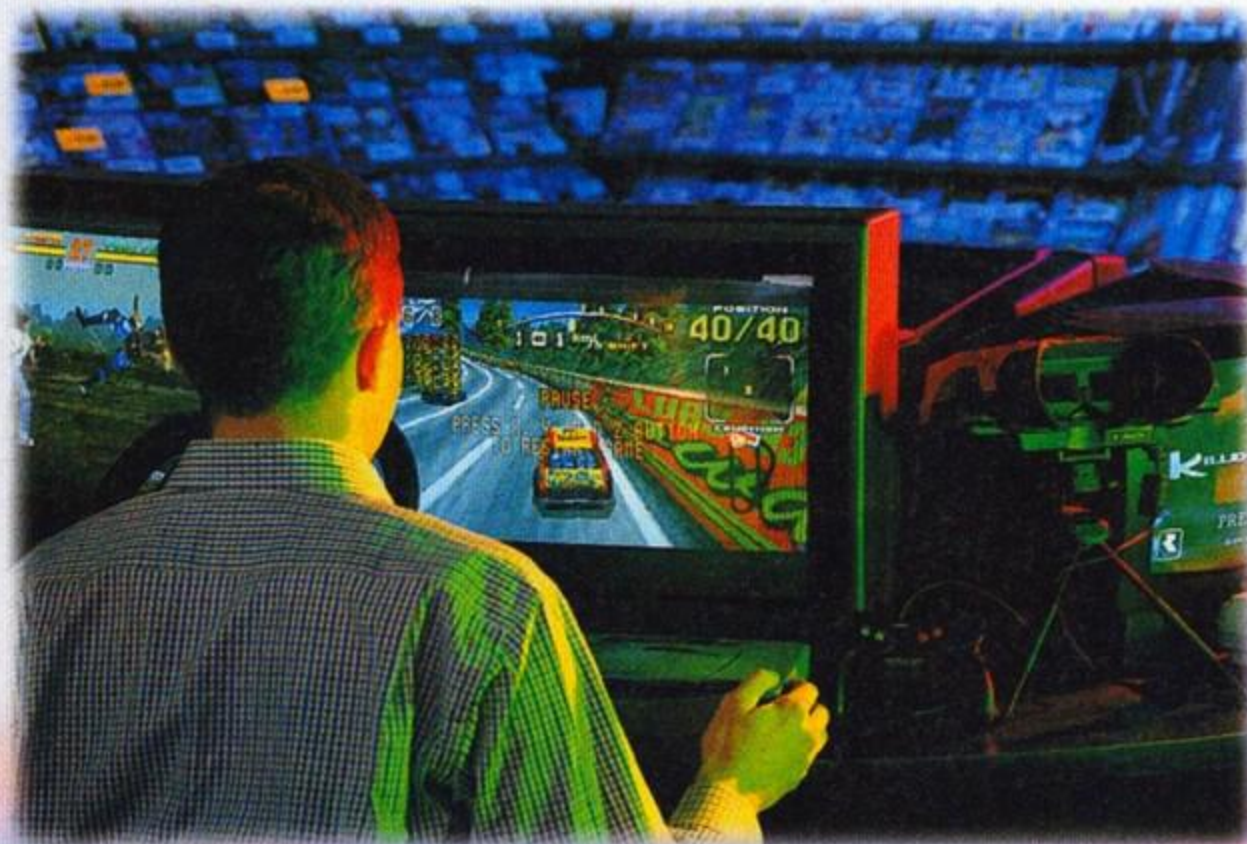
servizio di vendita.

Gli spazi di miglioramento sono tuttavia notevoli e, nel '96, ci muoveremo per migliorare ulteriormente la qualità dei servizi.

La QUEEN Computer è oggi un'azienda con solide basi, in cui ogni parte vitale è stata costruita con criteri volti a garantire efficienza e flessibilità.

Guardi ad esempio il nostro Mail Service. Qui lei trova una struttura dedicata unicamente alla vendita per corrispondenza videogioco, con operatori estremamente qualificati e pronti a fornire qualunque tipo di assistenza alla clientela. Riteniamo il Mail Service così importante e strategico, all'interno dell'azienda, da dover meritare struttura e risorse esclusivamente sue, per operare con efficienza e tranquillità.

Naturalmente una struttura dedicata comporta dei costi che alcune aziende nostre concorrenti non ritengono di dover sostenere. Ne deriva un servizio di vendita per corrispondenza da retro bottega, a scapito di qualunque criterio di qualità. E' in questo scenario che la QUEEN Computer Mail Service intende imporsi come il più qualificato operatore del settore della vendita per corrispondenza di videogiochi in Italia.



...intendiamo imporci come il più qualificato Mail Service del settore.

Per quanto riguarda il QUEEN Computer SHOP invece, il segreto del successo di Torino, risiede nella formula del "what you buy is what you tried" ossia del "ciò che stai comprando è quello che tu hai provato".

Dare al cliente la possibilità di provare il prodotto prima di acquistarlo, soprattutto quando l'offerta di titoli è molto alta, consente di fare una scelta più consapevole e rispondente ai propri desideri.

Il prossimo anno il negozio lavorerà maggiormente nell'area della distribuzione ai piccoli/medi rivenditori locali, per i quali sono in corso di progettazione una serie di servizi commerciali, volti a snellire il loro lavoro e a rendere la nostra distribuzione più qualificata.



NAVY STRIKE

Sul numero scorso abbiamo recensito EF2000, poi risultato uno dei migliori simulatori di volo in commercio: questo mese tocca invece a Navy Strike. Riuscirà a dimostrarsi all'altezza?



Ecco un paio dei vostri "uccelli d'acciaio", pronti a vendere cara la pelle per la patria... Forse!

Per saperlo dovrete aspettare di arrivare al commento, passando ovviamente prima per questa succulenta recensione!

Immaginate dunque di essere in un futuro non troppo lontano: la NATO, a causa di continue tensioni, è costretta a schierare le sue forze di pronto intervento, prima tra tutte ovviamente l'aviazione con i migliori modelli di ricognitori e bombardieri. La situazione è critica, sul filo dell'incidente diplomatico: pare infatti che L'Iraq voglia ritentare l'invasione del Kuwait. Per gestire un'operazione del genere c'è bisogno di un comandante esperto ed affidabile: che ne direste se il compito lo affidassero a voi? "Come a noi?", si chiederà qualcuno, "Ma noi dobbiamo solo pilotare gli aerei!" E' qui che vi sbagliate invece, cari miei: Navy Strike, come tra l'altro ampiamente preannunciato sulla preview del numero scorso, è infatti particolare nel suo genere proprio perché comprende al suo interno sia un efficace simulatore di volo che un gioco di strategia. Quante volte domande del tipo "per quale motivo devo fare questa missione che a me pare totalmente inutile?" sono sorte nelle nostre menti durante una sessione di gioco a un qualsiasi simulatore di volo? Probabilmente troppe: alcune software house hanno infatti provato a inserire, all'interno dei loro giochi, degli editor di missioni, con il risultato però di ottenere un grado di coinvolgimento molto basso. Alla Rowan va perciò il merito di aver pensato di inserire un editor "dinamico", ovvero un simulatore di strategie militari in grado di permetterci così una com-

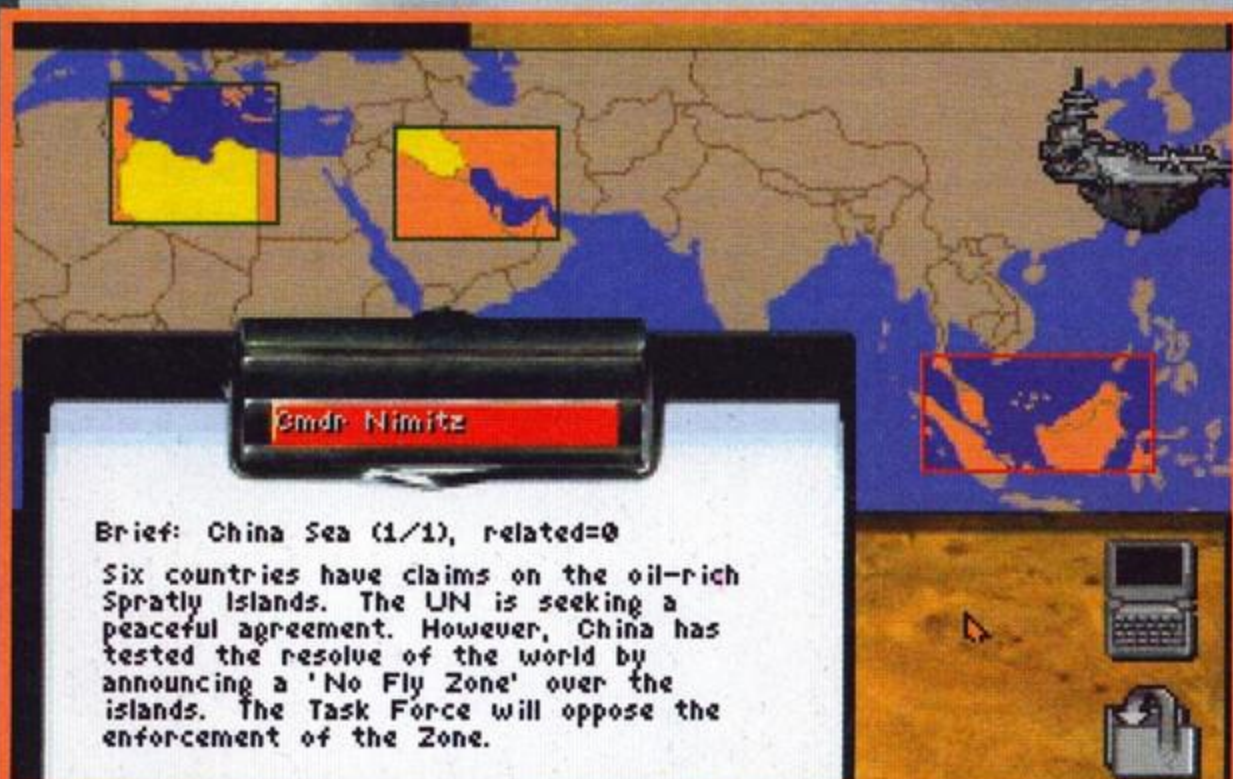
cina di missioni "prefabbricate", utili più che altro per prendere confidenza con i mezzi, o se giocare al modo "commander", appunto la sezione di simulazione/strategia. Una volta scelto quest'ultimo, ci viene chiesto se ambientare la nostra campagna nel Golfo, in Libia oppure nel mare cinese (praticamente in Corea), un buon modo per rendere il gioco appetibile per lungo tempo... Attenzione dunque: ora siamo dei comandanti a tutti gli effetti, ovviamente con i vantaggi e gli svantaggi del caso. La prima cosa che vedremo dunque, dopo aver fatto questo difficile salto di grado, è la cartina del territorio interessato, contornata da un buon numero di icone. Il metodo di gestione è abbastanza immediato: bisogna semplicemente selezionare un obiettivo ed associarci una delle molte azioni possibili (del tipo: ricognizione, air strike, identificazione, rappresaglia...), nonché il numero di aerei impegnati. A questo punto, confermando la missione, un messaggio ci annuncerà che gli aerei

sono decollati: da qui in poi li potremo vedere seguire sulla cartina la rotta da noi precedentemente stabilita. Ora tocca ancora a noi fare una scelta: lasciamo decidere gli scontri al computer (e allora non avete capito nulla di questo gioco visto che fondamentalmente è pur sempre un simulatore di volo),



Da qui è possibile visualizzare il mezzo su cui è puntata la telecamera, accedere alla schermata di gestione tattica o visualizzare gli ultimi messaggi pervenuti.

oppure decidiamo di entrare in lizza in prima persona? Scelta ovviamente la seconda ipotesi, vedremo comparire sullo schermo una finestra che ci mostra l'aereo selezionato in azione e, cliccando infine su di una icona a forma di F/A 18, ci troveremo magicamente ai comandi della "bestia". A proposito: la parte "flight sim" è realizzata abbastanza bene, visto che il modello di volo è molto curato e realistico.



pleta libertà di azione e, soprattutto, la possibilità di poter verificare la bontà delle nostre strategie. Il bello poi è che questo "editor" è il cuore del gioco: una volta infatti lanciato Navy Strike, a parte le solite ovvie voci per la configurazione, ci viene lasciata la possibilità di scegliere se partecipare a una quindi-

Preferite una bella guerricciola in Medio Oriente, in Cina o in Libia?

MA QUANTO SONO ARMATI QUESTI UCCELLACCI DI FERRO?

Risposta: dipende dal tipo di missioni. Ad esempio:

F/A 18E

Ricognizione: 6 missili AIM 9R, 2 AIM 120, 1000 colpi di mitragliatrice.

Bombardamento aria-terra: 6 AGM 65 (Maverick), 4 AIM 9R, 1000 colpi di mitragliatrice.

F-22NE

Ricognizione: 6 missili AIM 120, 2 AIM 9R, 500 colpi di mitragliatrice.

Sea strike: 2 AIM 9R, 4 HARPOON, 500 colpi di mitragliatrice.

AX

Ricognizione: 8 HARPOON, 1000 colpi di mitragliatrice.

Heavy sea strike: 6 HARPOON, 1000 colpi di mitragliatrice.

Naturalmente questi sono solo alcuni "asseti da guerra", non li ho messi tutti perché altrimenti avrei avuto bisogno di qualche altra pagina in più...

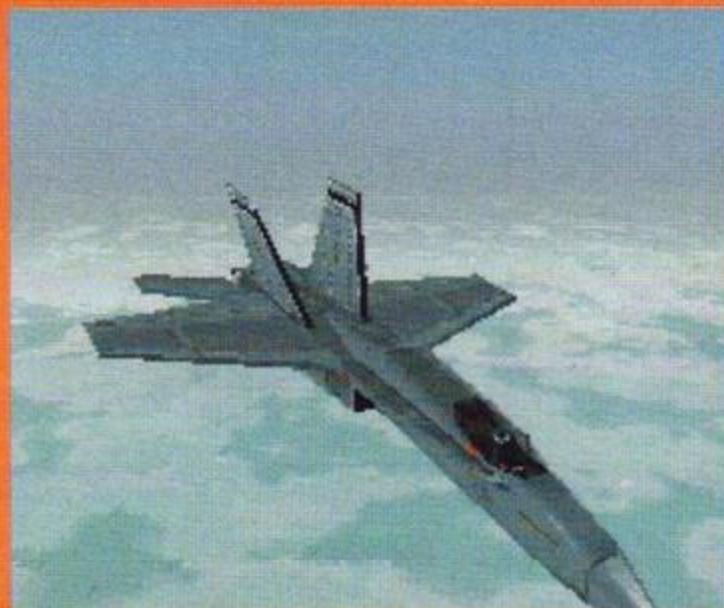
Box: Il McDonnell Douglas F/A-18

Okkei, lo ammetto, non sono riuscito a rimediare informazioni dettagliate sugli altri modelli, perciò leggetevi bene queste e non rompete!

L'F/A-18 è un ottimo velivolo multiruolo, utilizzato particolarmente sulle portaerei. Il suo peso a secco è di 12700 kg, precisamente raddoppiato al decollo: 25400 kg. Le sue dimensioni sono: 4,67 metri di altezza, 17,07 di lunghezza, 11,42 di larghezza e la bellezza di 36,78 metri quadri di apertura alare. E' motorizzato da due turbogetti General Electric F404-GE-400, in grado di dare una spinta massima a secco di 9620 kg per una velocità massima di Mach 1,80 a una quota di servizio di 15246 metri (ovvero 49999 piedi).

Pfui, la mia Panda fa di meglio...

Non mancano ovviamente le visuali esterne, compreso il virtual cockpit e le migliaia di comandi possibili (quasi ad ogni pulsante della tastiera corrisponde un controllo, sia preso singolarmente che in combinazione con i tasti ALT, SHIFT o CTRL): c'è anche l'effetto abbagliamento da sole e l'effetto



Gli aerei sono tra le cose meglio realizzate del tutto il gioco, notare come sia perfino possibile intravedere i lineamenti del pilota...

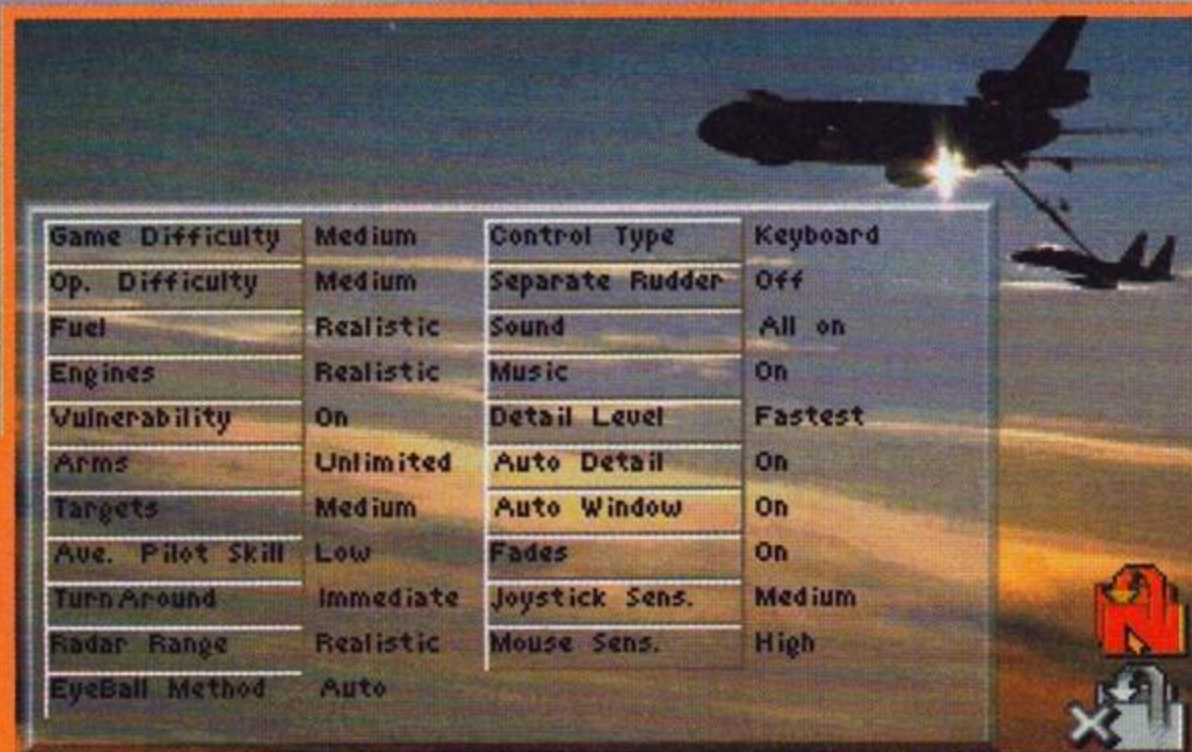
"perdita della vista" causato dalle accelerazioni G-negative improvvise (black out... NdSS). La grafica non è eccelsa (perlomeno in confronto all'ormai consueto metro di paragone EF 2000): a parte infatti gli aerei, sapientemente texturizzati, e le nuvole, veramente ben realizzate sia per quanto riguarda il loro attraversamento che per l'impatto visivo, si nota una certa povertà dei paesaggi, veramente un po' vuoti (gli unici elementi di spicco sono i pochi edifici presenti nei centri abitati e nelle basi navali segnati sulla cartina). C'è altro? Ah sì, i cockpit sono ben fatti cosa che vale anche per l'HUD.

Il bello di Navy strike, comunque, è che in qualsiasi momento si può uscire dalla cabina di un aereo per entrare in quella di un altro; oltretutto è possibile che più di una missione sia in corso di svolgimento e che quindi, una volta smessi gli abiti di pilota, ci si accorga che qualcosa da qualche altra parte non ha funzionato a dovere, costringendovi a correre ai ripari. Ultime cose: non pensate di fare i furbi e di attaccare in modo indiscriminato,



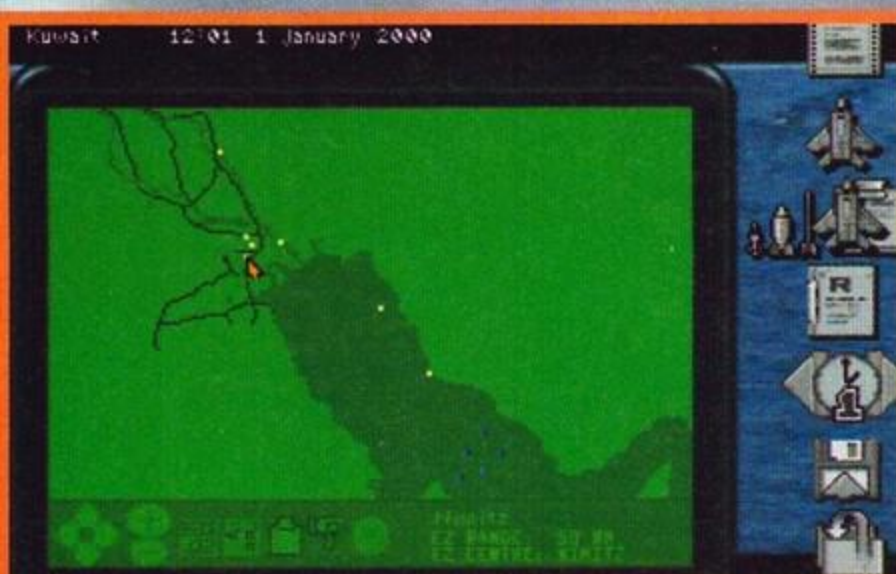
L'aereo che appena ha violato lo spazio aereo è un Boeing, cosa fate: lo abbattete o gli intimiate di cambiare rotta?

La schermata di configurazione permette di scegliere tra molte opzioni, compresa la possibilità di essere invulnerabili e di disporre di armi infinite.



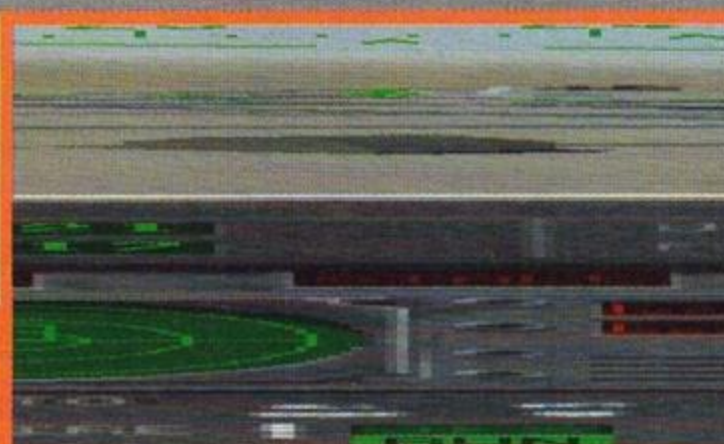
visto che il lato diplomatico-politico è molto importante. In poche parole, fate una mossa falsa e vi ritroverete a cercare nuovo lavoro. Inoltre non pensate di avere un arsenale illimitato, poiché se perdete gli aerei, dovrete farne arrivare altri, e non è detto che giungano in tempo per missioni successive: siate quindi molto parsimoniosi...

Marco Prelini



Questa è la schermata da cui si gestiscono tutte le tattiche di guerra.

I paesaggi sono un po' scarni, non vi sembra?



REVIEW

PC+CDROM

Ci risiamo, ci avrei scommesso: con il dilagare del fenomeno Pentium i simulatori di volo sono tornati in pompa magna

(chi meglio di essi può del resto mostrare le potenzialità di tali macchine?). Il mese scorso EF2000, questo numero Navy Strike, due prodotti della stessa categoria ma contemporaneamente molto diversi: il primo simulazione pura e tanta ma tanta grafica, il secondo un vero gioco di strategia oltre che di riflessi. NS infatti non raggiunge certo lo splendore grafico di EF 2000, pur difendendosi egregiamente anche in questo campo: forse non riesce nemmeno a eguagliare il livello di dettaglio tecnico del concorrente, ma del resto non sono questi i suoi obiettivi. Infatti, il suo fine principale è quello di coinvolgere completamente il giocatore che non si deve più sentire il solo "braccio armato", ma anche la vera "mente" delle missioni. La novità non è da poco, visto che ora la vittoria non dipenderà solo dall'ultimo missile fire'n'forget o dall'abilità nel sfuggire a una mandria di razzi a ricerca calorica, ma anche dalle capacità nel gestire la guerra a livello politico-strategico (e va bene, tutto ciò esiste più o meno anche nel fantasiso Air Power, sempre della Rowan, ma del resto Navy Strike ne è un po' il complemento ambientato nella nostra realtà). Volete mettere il divertimento nel poter prendere personalmente le adeguate contromisure tattiche e nel poter quindi pianificare le proprie missioni come più ci pare e piace? Ne risulta quindi un prodotto orientato a un pubblico più vasto dei soliti emuli di "Top Gun" (cribbio non sono ancora riuscito ad avvicinarmi in volo rovesciato alla cabina di un MiG!), aprendo le porte anche agli amanti della strategia e degli sparatutto (grazie anche alla possibilità di usufruire di aiuti quali l'invulnerabilità e le armi infinite, senza patire di particolari bonus negativi). A livello tecnico poi vale un po' il discorso già fatto per il "gemello" Air Power, ovvero grafica ottima quando si è in volo, un po' meno quando si vola a "quota zero": niente da dire invece per quanto riguarda le immagini statiche dei menu, mediamente ben curate. Il sonoro è nella media, ben realizzato il classico "sibilo" del reattore. Le musiche di sottofondo, durante le sezioni strategiche, ricordano delle marce militari: discretamente azzeccate dunque. Sarebbe stato invece ben accetto il parlato durante le missioni (stile Tie Fighter per intenderci): capita spesso infatti che alcuni messaggi che ci vengono trasmessi dalla base passino inosservati, soprattutto quando si cerca di capire dove si è cacciato quel fetente di un MiG!

Tirate le somme, non mi resta che consigliare Navy Strike a tutti gli appassionati di flight sim: non che sia il miglior titolo in commercio, ma vanta comunque qualcosa di nuovo in questo campo.

H A R D W A R E

È la prima volta che scrivo questo box con vero piacere: Navy Strike gira infatti (in bassa risoluzione, 320x200 ovviamente) egregiamente et fluidamente anche solo su di un 486 DX33 con 4 MB di RAM, per la SVGA bisogna invece possedere un bel Pentium, possibilmente 90 or better, e 8 MB RAM. Inutile ricordare il solito CD-ROM 2X, mentre le schede audio supportate sono: tutte le Sound Blaster, Gravis, Pro Audio Spectrum, Sound Canvas, Roland e schede General Midi. Indispensabile infine un buon joystick analogico, meglio se Thrustmaster o similia. Infine, una brutta notizia: NS non ne vuole sapere di girare sotto Win 95!

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

84

GLOBALE

L'INTERA STAGIONE

INDY 1995 IN SUPER VGA

**I PAPYRUS™ HANNO DATO VITA A UN NUOVO INDYCAR
CHE SORPRENDERA' DAVVERO...**



INDYCAR

RACING

REALISMO E VELOCITA' TELEVISIVI

**UNA SERIE DI VEICOLI TRIDIMENSIONALI
A 680 CAVALLI CON ANCORA PIU' CONTROLLO**

**INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER
UN'ACCANITA COMPETIZIONE**

REQUISITI TECNICI:

PC 486, 33 MHz O SUPERIORE, 8 Mb RAM SVGA,
CD.Rom DRIVE, SVGA.

MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom L. 99.900

ATTENZIONE!!
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA
ALLA PROMONATALIZIA
ESPLOSIVA
TOP TEN
COMPRI 1 VINCI 1
CERCA LA
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE
167 - 821177



PROVATE AD ENTRARCI...

Con questa frase si viene introdotti nel mondo di Witchaven, gioco in stile Heretic programmato dalla Capstone utilizzando sotto licenza il potente engine "Build" della 3D REALMS. Detta questo, si potrebbe anche pensare di aver già riassunto l'intero videogame: perché allora andare avanti? Perché le cose non stanno pro-

Siamo all'inizio della nostra avventura e stiamo ammirando il nebbioso panorama prima di entrare negli oscuri dedali di Witchaven...



priamente in questi termini.

Witchaven è infatti un titolo piuttosto interessante, che cerca di aggiungere qualcosa di nuovo all'ormai esplorato mondo degli arcade in stile "id". Ricorderete a tale proposito come fu grazie a Ultima Underworld che, per la prima volta, al GDR per eccellenza venne aggiunto un motore grafico capace di dare al giocatore l'impressione di essere realmente nel mezzo di un dungeon. Poi uscì Doom e tutti sappiamo come andò a finire. Quello che si propone allora la Capstone è una sorta di ritorno alle origini mescolando abilmente le carte in tavola e rendendo il suo ultimo titolo un qualcosa che si colloca a metà strada tra Hexen e Dungeons & Dragons.

La trama è presto detta: prescelti dal mistico Lord VerKapheron, dovrete dirigerli alla volta della lontana isola di Char dove, nelle viscere del vulcano che la sormonta, la perfida ma affascinante strega Illwhirin nutrendosi delle energie magiche dei suoi nemici ha ormai acquisito i poteri necessari a creare un varco che congiunga gli inferi col nostro piano dimensionale. A dire il vero, la missione che già di per sé parrebbe disperata, pare volgere al peggio quando, appena iniziata l'avventura, realizzerete di poter contare solo sui vostri pugni e su un coltello di poco taglio. Ma abbiate fede: man mano che ucciderete le creature demoniache che infestano i labi-

Ecco un'immagine tratta dalla sequenza iniziale del gioco: come avrete modo di vedere, la regia dell'intro è ottima, con un movimento della telecamera da fare invidia ai fratelli Cohen...



La grafica suggestiva non ci deve ingannare: dagli occhi di quella statua escono delle fiammate altamente letali. Proteggerci con la scure non ci servirà a molto...

rinti nei quali vi addentrerete, avrete la possibilità di avvalervi di un armamentario di tutto rispetto. Le armi che avrete a vostra disposizione (10 in tutto) vantano infatti tra le loro file temibilissime asce, spadoni medievali, archi, alabarde e mazze ferrate. E fin qui, direte voi, niente che non si sia già visto in Hexen...

La realtà dei fatti è però diversa. Si dà il caso, infatti, che qualsiasi metallo mostri prima o poi i segni dell'usura: le spade si spezzano, le asce perdono il filo della loro lama e le mazze ferrate sono sempre meno efficaci via via che i loro spunzoni si smussano contro le armature degli avversari. Ecco allora che le armi che avrete a disposizione obbediranno anch'esse alle dure leggi del tempo, divenendo sempre meno efficaci all'aumentare delle volte che le si utilizza: non sarà forse piacevole ritrovarsi a lottare contro un demone con una spada ormai inutilizzabile, ma è senz'altro molto più realistico. Non è comunque tutto: un'altra piacevole chicca di Witchaven è stata l'introduzione dell'"esperienza". Suvvia, volete forse credere che dopo settimane spese a menar fendenti non apprendereste perfino voi come maneggiare meglio un'alabarda?

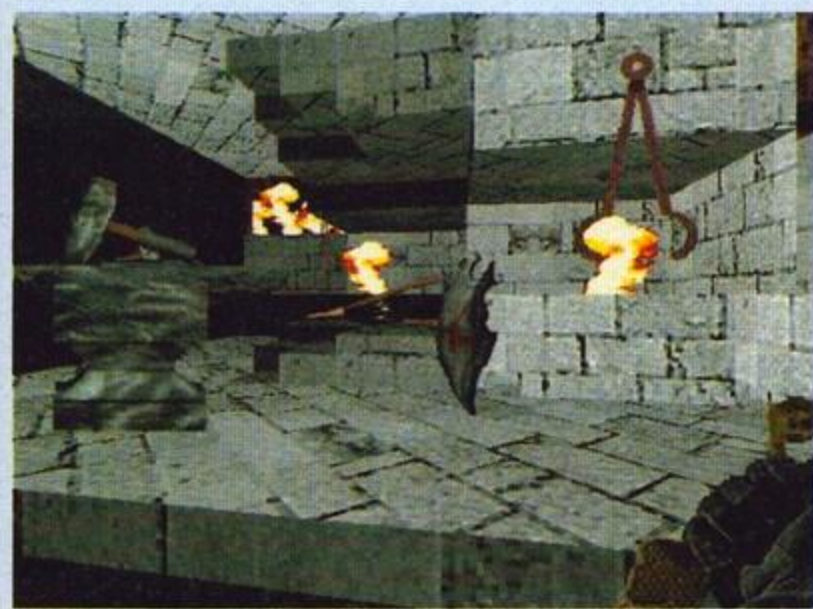
Per ovviare a questo dettaglio, che finora è sempre stato trascurato sia in casa id Software sia in casa Apogee, la





Un orco si sta avvicinando a noi in modo piuttosto minaccioso: l'unica cosa giusta da fare è sguainare la spada e difendersi con lo scudo...

Siamo nelle fucine del decimo livello: quello scudo appena forgiato fa proprio al caso nostro...



Capstone ha implementato nel suo programma nove livelli di abilità crescente nell'utilizzo delle armi... Maggiori saranno i cadaveri che lascerete lungo il vostro cammino, maggiore sarà il quoziente che otterrete. Questo comporta che non solo le ferite che infliggerete saranno più letali, ma che acquisite

rete anche la capacità di combattere a due mani (e con una sciabola nella destra e una mazza ferrata nella sinistra vi assicuro che è un bell'andare) e di lanciare incantesimi sempre più potenti. Già, perché in Witchaven dove non arriveranno le lame arriverà la vostra magia.

INCANTATO DA COTANTA MAGIA, CADDI AI SUOI PIEDI...

State calmi: non è certo in Witchaven che troverete dei passaggi di poesia che diano adito a momenti di romanticismo. Quello che mi accingo ora a spiegarvi è il funzionamento delle 5 pozioni e degli 8 incantesimi che troverete negli oscuri dedali che vi accingerete a visitare...



Pozione Blu: aumenta la vostra energia di 25 punti.



Pozione Verde: aumenta la vostra forza raddoppiando i punti-ferita che infliggerete ai vostri avversari. Dura 30 secondi.



Pozione Gialla: cura il veleno (molto utile quando vi morde un ragno gigante o vi trafigge una freccia avvelenata...).



Pozione Rossa: per 30 secondi sarete immuni al fuoco e alla lava...



Pozione Bianca: sarete invisibili per 30 secondi, sebbene gli avversari avranno il 50% di possibilità di vedervi quando attaccherete.



Scare: quando lancerete questo incantesimo risveglierete nella mente del vostro nemico orrori indicibili che lo paralizzano dal terrore.



Night Vision: le oscurità vi sveleranno tutti i loro segreti...



Freeze: una sfera di energia risuccherà il calore dai vostri nemici congelandoli e rendendoli così fragili da poter essere distrutti in mille pezzi al semplice contatto.



Magic Arrow: 10 proiettili di pura energia trafiggeranno i mostri che vi attaccheranno infliggendogli dai 20 ai 40 punti di ferita.



Open Doors: qualsiasi porta si aprirà di fronte a tale magia...



Fly: per 30 secondi i venti vorticheranno intorno alla vostra possente figura permettendovi di volare...



Fireball: grazie a questo incantesimo convoglierete nelle vostre mani il calore degli inferi per incenerire qualsiasi creatura abbia la sventura di passare nel raggio di 4 metri...



Nuke: l'energia delle stelle verrà irradiata intorno a voi nell'arco di 10 metri, annichilendo chiunque vi circondi...

REVIEW

PC+CDROM

Witchaven rappresenta al tempo stesso un gioco interessante e pieno di potenzialità, nonché una mezza delusione per quello

che avrebbe potuto essere e che, purtroppo, non è stato. Nonostante le credenziali di un prodotto di questo calibro, il titolo della Capstone perde il confronto diretto con l'agguerrita concorrenza di Heretic e Hexen, non riuscendo a garantire quella frenesia e quel coinvolgimento che caratterizza invece i suoi antagonisti. Perché Witchaven non è un gioco veloce, e non mi riferisco tanto alla resa finale dell'eccellente engine tridimensionale "Build", quanto piuttosto al modo in cui è strutturata l'azione in sé. La presenza di sole armi di contatto (fatta la debita eccezione dell'arco) implica necessariamente che gli avversari che vi si pareranno dinanzi saranno meno numerosi di quelli che potreste trovarvi di fronte in un livello avanzato di un qualsiasi arcade della Apogee. Se così non fosse, risulterebbe infatti proibitivo per chiunque percorrere più di pochi passi all'interno del dungeon. Tutto ciò potrebbe riflettersi pertanto sulla giocabilità del prodotto, che lascerà probabilmente l'amaro in bocca a tutti coloro che sono abituati prima a sparare e poi a riflettere. Al contrario, in Witchaven l'atmosfera che si respira è più calma e meditativa: non che questo però sia necessariamente un difetto, anzi, a molti potrebbe piacere.

Tolto questo problema, tutti gli altri parametri nei quali solitamente si articola una recensione sono pienamente soddisfatti. La presentazione del prodotto è eccellente, sia per quanto riguarda la sequenza di apertura del gioco che per ciò che concerne la confezione e la manualistica (l'unico neo è l'assenza della traduzione in italiano). La grafica, poi, è a dir poco superba, permettendo infatti il succitato Build di visualizzare i dungeon anche in SVGA, coi risultati che tutti possono immaginare. Siccome però la perfezione è cosa rara, anche in questo caso si potrebbe muovere un appunto agli sprite dei nemici, che a mio avviso potevano essere di gran lunga migliorati, dato che quelli presenti in Witchaven sembrano fatti con la plastilina, muovendosi in modo assai poco realistico. L'impatto sonoro del programma è invece più che sufficiente: le melodie che accompagneranno le vostre peripezie risultano essere piuttosto accattivanti, anche senza brillare per la qualità dell'esecuzione. La longevità, infine, è molto convincente: ore e ore di gioco intratterranno tutti coloro che saranno determinati a raggiungere la strega Illwhyrin, rendendo l'acquisto di Witchaven decisamente proficuo.

Merita poi un cenno la possibilità di selezionare il grado di violenza presente nel gioco.

Riassumendo quindi quanto detto, il titolo in questione è decisamente un buon prodotto, cui manca però quel "quid" necessario a conferirgli una votazione da Star Player. Rappresentando un interessante connubio tra un GDR e un arcade, mi sento allora di consigliare Witchaven a tutti coloro che, stanchi dei soliti shoot'em'up in soggettiva della id Software, vogliono affrontare una variante un filo più riflessiva.

H A R D W A R E

Le richieste di Witchaven non sono propriamente contenute: un DX2 66MHz credo rappresenti la minima configurazione possibile per rendere il programma effettivamente giocabile in bassa risoluzione. Se poi si decide di utilizzare l'hi-res, allora un Pentium 90 con 16MB di RAM diventa il minimo indispensabile. Le schede audio supportate sono tutte le Soundblaster compatibili mentre, oltre al lettore CD-ROM necessario a installare il programma, vengono richiesti ben 40 MB di spazio sull'HD.

PRESENTAZIONE	●	87
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	
		GLOBALE



Disseminate lungo i labirinti (meglio se in qualche stanza segreta), saranno infatti presenti delle pergamene che vi sveleranno gli arcani segreti di 9 magie capaci tanto di cristallizzare i vostri antagonisti quando di farvi volare o distruggere qualsiasi cosa nello spazio di 15 metri (ma per utilizzare il Nuke bisogna aver almeno raggiunto il settimo livello di abilità). Anche in questo caso, maggiore sarà la vostra esperienza e maggiore sarà la durata dei vostri incantesimi oltre che i loro devastanti effetti. Come se questo non bastasse, i dedali di Witchaven

La situazione volge al peggio: circondati da goblin e orchi non vi resta altro da fare che far roteare la vostra mazza ferrata e colpire il primo che si avvicina...

sono anche impreziositi dalla presenza di una miriade di oggetti capaci di fare di voi un temibile guerriero. Armature, scudi, elmi, bracciali, cornucopie, scettri, anelli, pozioni e scrigni non aspettano altro che essere da voi scoperti; gli effetti saranno vari e portentosi, come quelli del corno che per un minuto aggiungerà a voi i punti di energia tolti ai vostri nemici o quelli dell'Amuleto Oscuro che terrorizzerà, sempre per un minuto, chiunque abbia la ventura di osservare i demoni che si aggireranno attorno al vostro corpo.

Da ultimo gli avversari: partendo dai topi e dai ragni velenosi, la vostra marcia di avvicinamento alla malvagia strega si farà sempre più difficile man mano che dovrete vedervela con goblin, orchi, draghi, demoni e creature composte di pura energia. Se la sfida vi eccita, sappiate poi che i nemici che in tutto vi troverete ad affrontare saranno complessivamente 21 e tutti dannatamente difficili da abbattere (soprattutto se scegliete un livello di difficoltà impegnativo).

Ammetto che rileggendo quanto scritto si potrebbe pensare di trovarsi di fronte a una nuova pietra miliare nell'intrattenimento ludico. Purtroppo però non è così: questo è altro nel box di commento...

Stefano Silvestri

Abbiamo appena girato l'angolo e un demone è già pronto a ucciderci con le sue micidiali fireball: in questi casi è "caldamente" consigliato bersi una Pozione Rossa e passare quindi all'attacco...

Eccoci di fronte a un drago: le sue fiamme sono devastanti e i punti di esperienza ottenibili dalla sua uccisione sono ancora un mistero. Non ci resta altro da fare che incoccare una freccia e sperare bene...





Ascendancy



**LA TUA GENTE VERRA' INGOIATA DALL'OSCURITA'
O GUADAGNERA' IL DOMINIO DELLA GALASSIA?**



AZIONE, DIPLOMAZIA, STRATEGIA INTERSTELLARE

**21 DIVERSE SPECIE VIVENTI PER OLTRE 100.000 POSSIBILI
COMBINAZIONI DI GIOCO**

INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI PERSONAGGI ESTREMAMENTE SVILUPPATA

GRANDE LONGEVITA' E RICCHEZZA DI OPZIONI - GRAFICA SVGA

REQUISITI TECNICI:

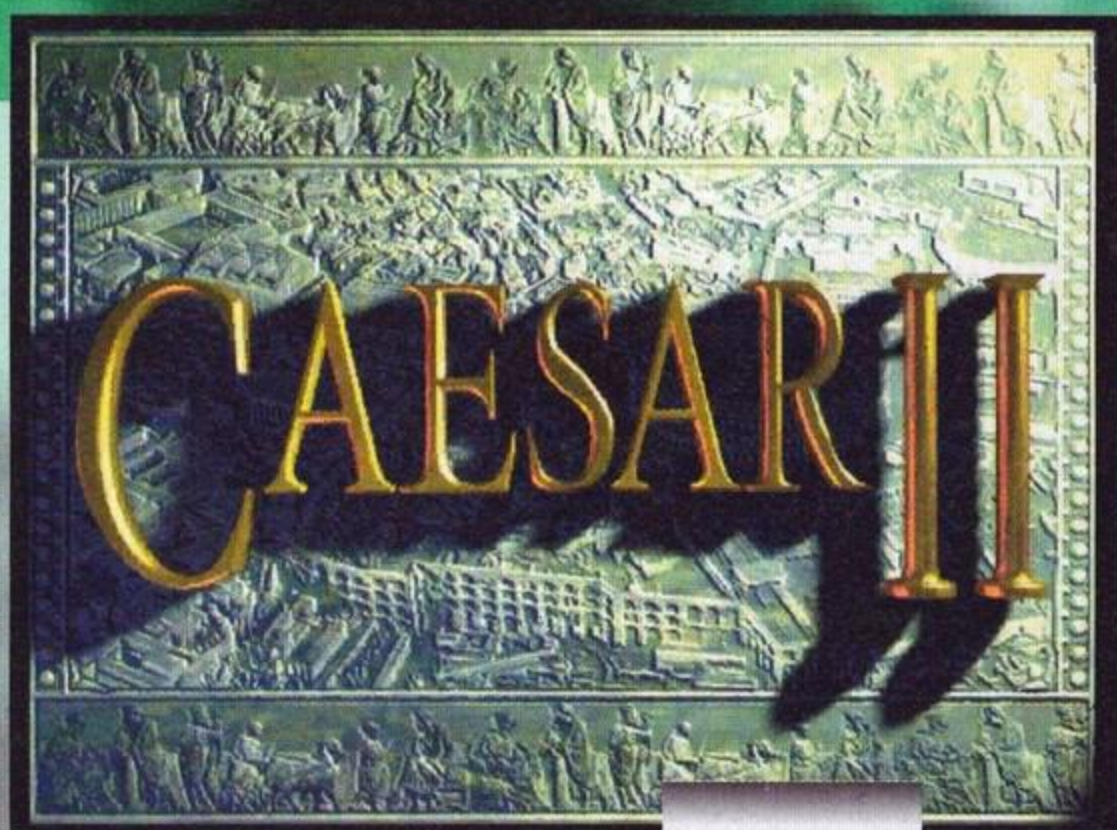
PC 486 DX 33 Mhz O SUPERIORE, MS DOS 5.0 O SUPERIORE, COMPATIBILE
ANCHE CON WINDOWS 95, 8 MB RAM, CD.ROM DOPPIA VELOCITA', 15 MB
HARD DISK, SVGA, SCHEDE SONORE SOUND BLASTER COMPATIBILI, PRO
AUDIO SPECTRUM, ENSONIQ SOUNDScape, GRAVIS ULTRA SOUND O
ROLAND RAP-10.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

CD.Rom L. 129.900

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNIO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890





Questo implicherebbe tutto un complesso discorso sulla vera pronuncia latina e su quella medioevale, ma credo che la cosa interesserebbe a pochi, per cui cercherò di tornare alle questioni che sono qui più rilevanti.

Caesar 2 è, ragionevolmente, il seguito di un fantomatico Caesar (quantunque non ricordi assolutamente nessun gioco con



tale nome) e ha come obiettivo quello di fare di voi nientedimeno che l'Imperatore dell'Impero Romano, passando prima attraverso il grado di governatore delle numerose province del medesimo.

Anticipando per un momento la fase di commento, devo dire che i designer della Impressions (sviluppatori del titolo) sono stati veramente furbi: a ben guardare in Caesar 2 di elementi innovativi ce ne sono pro-

Forse non lo sapete, ma Caesar i latini non lo pronunciavano 'Cesar' come ci insegnano a scuola: dicevano proprio 'Caesar'...

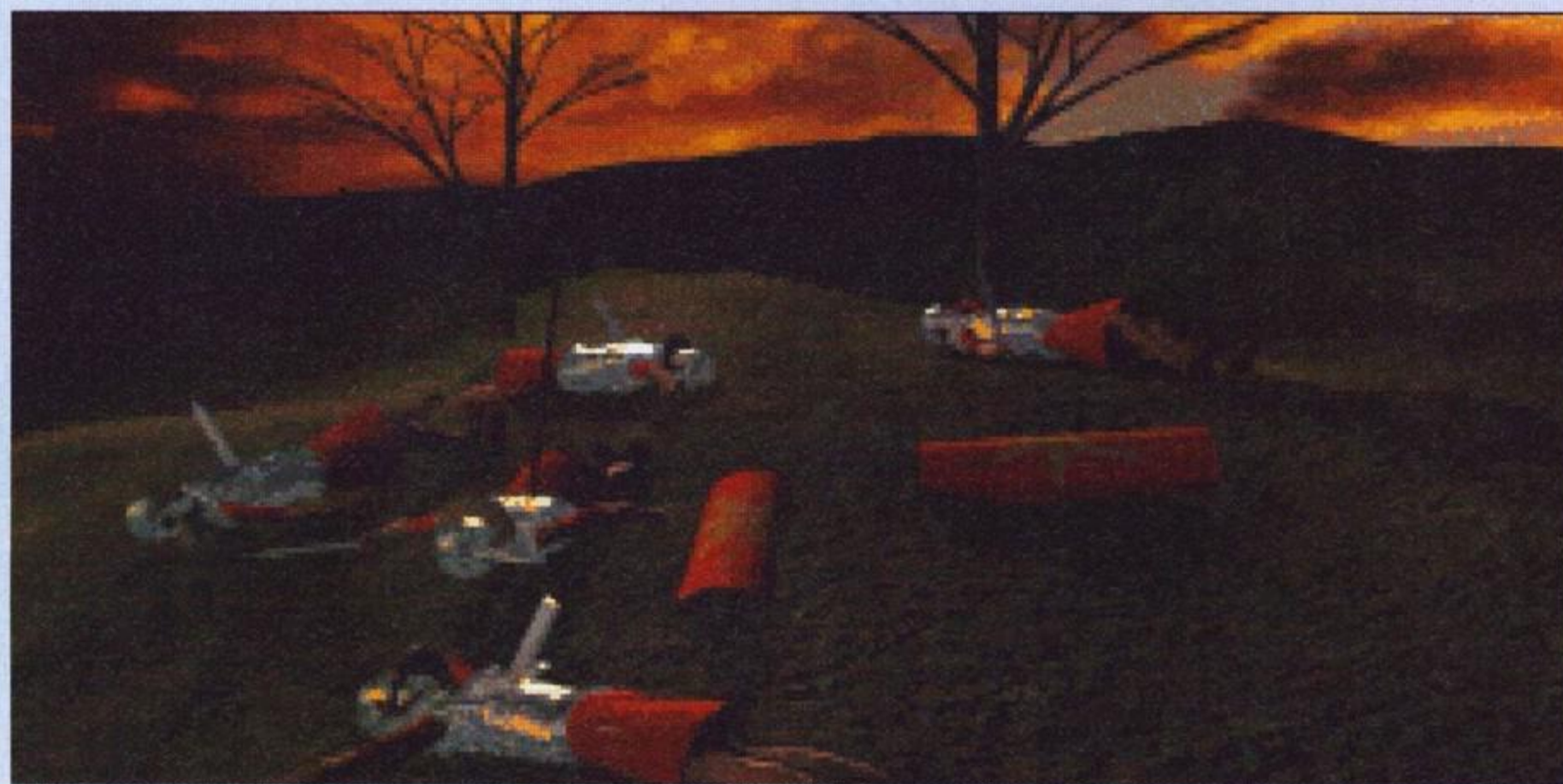
prio pochi, dal momento che possiamo trovare più di un'evidente richiamo a titoli che definire storici è ancora poco (mi riferisco a Sim City 2000 e Civilization). Il giusto mix di questi elementi contribuisce però a creare, nel suo complesso, un gioco sufficientemente originale che riesce a uscire dall'ombra dei due colossi di cui sopra ritagliandosi uno spazio tutto suo.

Dopo queste brevi note di carattere generale iniziamo a trattare la meccanica di gioco. La prima cosa che salta all'occhio, sia dal manuale che dal buon tutorial presente nel programma, è che questo è composto fondamentalmente da due livelli di gioco, interagenti tra loro ma nel contempo ben distinti: si tratta del livello cittadino e di quello provinciale (rispettivamente ispirati da Sim City e Civilization). Dire quale sia tra i due il preminente è piuttosto difficile; comunque, se devo proprio indicarne uno, questo è il livello della città, in funzione del quale sussiste anche l'altro (prova ne sia il fatto che è possibile, volendo, limitarsi a giocare questo livello lasciando del tutto perdere l'amministrazione della provincia).

È dunque quasi d'obbligo partire da qui: dopo aver compiuto le prime scelte di gioco (cioè dopo aver deciso la provincia romana da governare tra le 4 inizialmente disponibili), vi ritrovate pronti a iniziare la costruzione di quella che diventerà la vostra capitale. Lo schema di gioco, in questa fase, è del tutto

300 corsi contro 200 romani? Nessun problema! Sfruttando il famigerato schieramento a testuggine (avete presente Asterix, vero?) il genio militare degli imperiali prevarrà con facilità.

Il foro, cuore del nostro potere. Tutta la gente che si trova qui è stipendiata da voi, e vi servirà fedelmente sino a quando l'Imperatore non vi spedisce a remare su qualche galera...



uguale a quello di Sim City 2000: dovrete infatti edificare passo passo la città, partendo dal necessario approvvigionamento d'acqua (e in questo i romani erano maestri) e continuando con la collocazione nei punti nevralgici di edifici quali prefetture, fori, mercati, terme e templi (che rispettivamente garantiscono sicurezza, amministrazione, commercio, igiene e religione). Ovviamente, dovrete sempre controllare che tutte le zone della città siano adeguatamente assistite dai servizi essenziali, altrimenti le case che avrete costruito rimarranno in eterno delle cadenti catapecchie: per fare questo, potrete usare un intero set di mappe (identico a quello del già citato titolo Maxis) dove saranno visualizzati con colori diversi i vari livelli di copertura (per esempio) della rete idrica.

Hmmm. Lo sapevo che 110 romani contro 400 galli era uno scontro leggermente squilibrato. Se poi penso che la coorte distrutta aveva come simbolo un coniglio... Mah!



Non è tutto: esistono molte altre strutture e, soprattutto, dovrete sempre controllare attentamente l'umore cittadino, pena la rivolta di alcuni quartieri oppure l'esplosione di pestilenze micidiali (e ricordate sempre di assegnare il personale alla manutenzione delle strutture, altrimenti...). Tutto questo per non parlare dei soldi (Denari), sempre troppo pochi per accontentare i cittadini. Insomma, già considerando questa sola sezione il gioco si presenta vario, difficile e stimolante.

Ora, ponendo che abbiate scelto di giocare senza limitazioni (ed è la cosa più divertente), facciamo un giro fuori dalle mura, nella nostra provincia.

Subito ci accorgeremo che la nostra città non è la sola presente sullo schermo: saranno infatti eviden-



La capitale della Sardegna in questa vista aerea: come si vede nell'angolo in alto a destra, ho appena finito i soldi. Mi aspetta come minimo un rimprovero dell'Imperatore...

Una vista ravvicinata di una città. Notate come il dettaglio sia molto elevato (qui siamo in un quartiere in rivolta, come testimoniato dalle numerose rovine presenti).

ziati altri centri minori, generalmente già "romanizzati", con i quali potremo intrattenere dei proficui rapporti commerciali (senza però intervenire direttamente sulle città).

Altri elementi presenti nell'area di gioco saranno alcune zone della mappa "particolari", dove potremo costruire attività produttive quali fattorie e miniere (potremo poi rivendere il prodotto nella nostra capitale) e, per finire, dei villaggi che ancora non hanno accettato il dominio di Roma.

In ambito provinciale, le nostre decisioni saranno molte e importanti: potremo costruire le già citate industrie per arricchire la provincia (e quindi metterci in buona luce agli occhi dell'Imperatore), realizzare porti e strade per facilitare le comunicazioni, oppure posizionare nei punti strategici le basi delle coorti (unità di base dell'esercito romano) in cui divideremo la legione al nostro comando (degli aspetti "militari" parleremo tra poco). In pratica tutto ciò è un altro programma, a mio parere ancora più affascinante della semplice gestione interna della nostra capitale.

Bene, dopo aver trattato degli aspetti salienti, restano ancora due fasi di gioco da analizzare: quella che si svolge nel Foro e quella che riguarda la risoluzione degli inevitabili scontri armati.

Per quanto riguarda la prima basti sapere che dal Foro, vera sede del potere del Governatore, potremo tenere sotto controllo l'intero panorama del gioco partendo dai rapporti con l'Imperatore e arrivando al rateo di tasse applicato a cittadini e com-

La battaglia infuria, e le cose volgono al meglio per i nostri. Le opzioni di combattimento sono numerose, e inoltre potrete zoomare e ruotare a piacimento la visuale.



L'odierna Campania. Qui la Provincia è già piuttosto sviluppata: possiamo infatti notare una pregevole rete stradale e la presenza di un porto (Napoli?) per i collegamenti con la Sardegna.



REVIEW

tare Imperatore supremo... In bocca al lupo! Prima di lasciarvi andare è però necessario il classico esame degli aspetti tecnici del gioco. Partendo dalla grafica, vi posso dire subito che è ben curata: sia a livello della città che della provincia, questa è sempre chiara e, generalmente, molto ben realizzata (sono belle in particolare le varie costruzioni disponibili). Anche durante gli scontri si rimane su buoni livelli: i minuscoli omini sono accattivanti a sufficienza mentre si scannano senza pietà. Nel programma sono poi inclusi vari spezzoni in grafica renderizzata, che vi verranno mostrati quando accadrà qualche evento saliente (rivolte, vittorie, promozioni ecc.). Il sonoro dal canto suo si limita ad accompagnare il tutto: le musiche non sono ossessive, e i vari effetti audio sono piacevoli e ben realizzati (oltre a essere veramente tanti). L'engine dello scrolling è programmato in maniera competente e le opzioni sono complete. Ave, Caesar...

Daide Solbiati

PC+CDROM

Caesar 2 è un gioco che ha corso un grosso rischio: mischiando infatti tra loro alcuni elementi dei videogame di grande successo non è automatico che ne esca un programma degno di stargli accanto. Troppe volte sono usciti titoli che sono presto finiti nel dimenticatoio.

Questo testimonia la competenza della Sierra e la cura dedicata al prodotto, che riesce invece a proporsi in maniera adeguatamente originale al mercato: il sapiente mix creato è infatti affascinante, e promette di tenere impegnato il giocatore per lungo tempo. Tutto ciò senza contare la buona pensata di far sì che alcune parti del programma siano facoltative: in questo modo quasi tutti potranno giocare quello che gli interessa, lasciando perdere il resto. Si può quindi spaziare da un Sim City 2000 AC a un vero e proprio simulatore globale di governo, veramente ben realizzato. Le battaglie poi, aggiungono quel piacevole tocco in più che molti, ne sono sicuro, apprezzeranno parecchio.

Anche l'impegno proposto dal gioco è notevole e diversificato. Se governare le prime province può essere relativamente semplice, basterà allontanarsi da Roma per accorgersi di quanto cambino le cose. Le variabili da tenere in considerazione sono veramente molte, e coprono tutti gli aspetti simulabili. E' poi un grosso pregio il fatto che ciò che accade su schermo non sembri frutto della casualità, ma delle nostre più o meno oculute scelte.

Se oltre a tutti questi elementi consideriamo che grafica e sonoro sono pienamente all'altezza, otteniamo un ottimo prodotto il cui principale difetto sta forse nel fatto che, non offrendo in fondo nulla di nuovo, potrebbe trovare un'accoglienza fredda. Sono però sicuro che gli appassionati del genere lo ameranno, per cui lo raccomando senza remore.

H A R D W A R E

Caesar 2 richiede come sistema minimo un 386/33, anche se è consigliato almeno un 486/33. Vi serviranno 4MB di RAM, una scheda VESA SVGA, una ventina di mega su HD e un lettore CD (ma dovrebbe uscire anche una versione su dischi). Sono supportate tutte le Soundblaster e compatibili. Inoltre, pur funzionando sotto DOS, Caesar 2 può essere installato anche sotto Windows 95 senza alcun problema.



La Sardegna è una delle province più facili da governare. In questa fotografia si vede benissimo come il dominio romano abbia fatto di questa terra selvaggia una zona altamente civilizzata.



La coorte dei Conigli si sta muovendo contro un villaggio di Corsi. Per ogni coorte potremo predisporre un intero giro di perlustrazione, usando le bandierine visibili in fotografia.

Ahi Ahi! A quanto pare come Governatore non sono molto ben accetto! Ora questo branco di scalmanati si diventerà a demolire pezzo per pezzo la città che ho faticosamente edificato..



mercanti, passando per momenti fondamentali quali l'assegnazione di manodopera alle varie strutture e il reclutamento e l'addestramento delle indispensabili forze militari. E veniamo così al secondo argomento: prima o poi, non dubitate, a qualche barbaro verrà voglia di provare la proverbiale abilità guerriera dei romani. Potranno essere tribù recalcitranti al vostro giogo o veri e propri eserciti di invasori, ma non dubitate: ci sarà da combattere. Quando verrà il momento avrete due scelte: potrete lasciar fare tutto al computer, risolvendo in modo

Per ognuna delle nostri coorti potremo decidere il numero di uomini in forza, la destinazione da assegnare nonché la composizione (fanti, cavalieri ecc.). Importante sarà poi tenere sempre d'occhio il morale.



automatico lo scontro, oppure, vivamente consigliato, scendere in campo guidando direttamente le vostre truppe. Accederete così a una semplice rappresentazione in 3D isometrico del luogo dello scontro che vi mostrerà gli eserciti pronti per la battaglia. Potrete allora decidere il tipo di schieramento e la tattica da adottare (sembra una partita di calcio...), cambiandole anche "in corsa". Generalmente vi posso dire che i romani possono prevalere, proprio grazie alla strategia, anche su avversari numericamente preponderanti.

E siamo così arrivati alla fine: voglio solo segnalarvi, per ultimo, il modesto obiettivo finale del gioco. Una volta che avrete raggiunto i valori (dominio, pace, benessere ed educazione) fissati per la provincia, verrete via via promossi fino a diven-



Sequenze multimediali con attori professionisti che ti parlano dallo schermo vanno a integrare spezzoni tratti dal grande successo cinematografico.

Potrai interagire con i vari personaggi incontrandoli a bordo degli altri caccia, parlandogli e ascoltando le loro voci.

CD.Rom
L. 99.900

FLY INTO THE DANGER ZONE

MICRO PROSE





IL CIELO S'INFIAMMA



Sfida tutti i protagonisti del film in duelli alla velocità del suono.

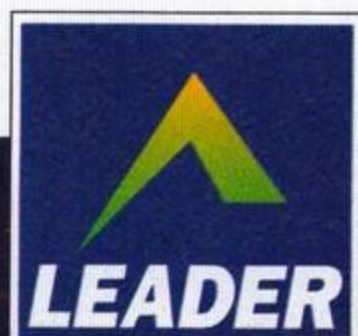


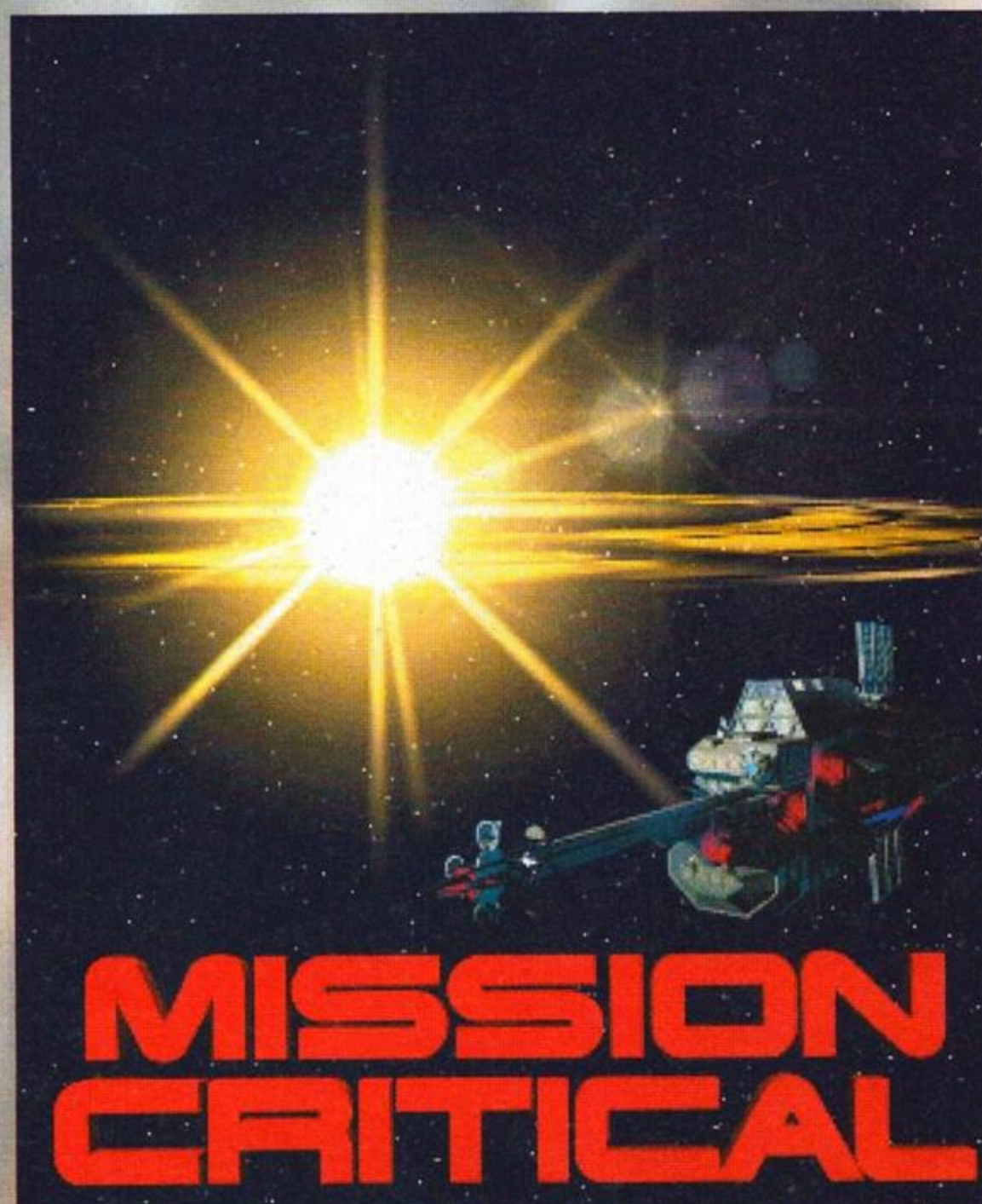
Dimostra a tutti di essere un vero Top Gun.



Segui i consigli del tuo co-pilota, come in un vero F-14.

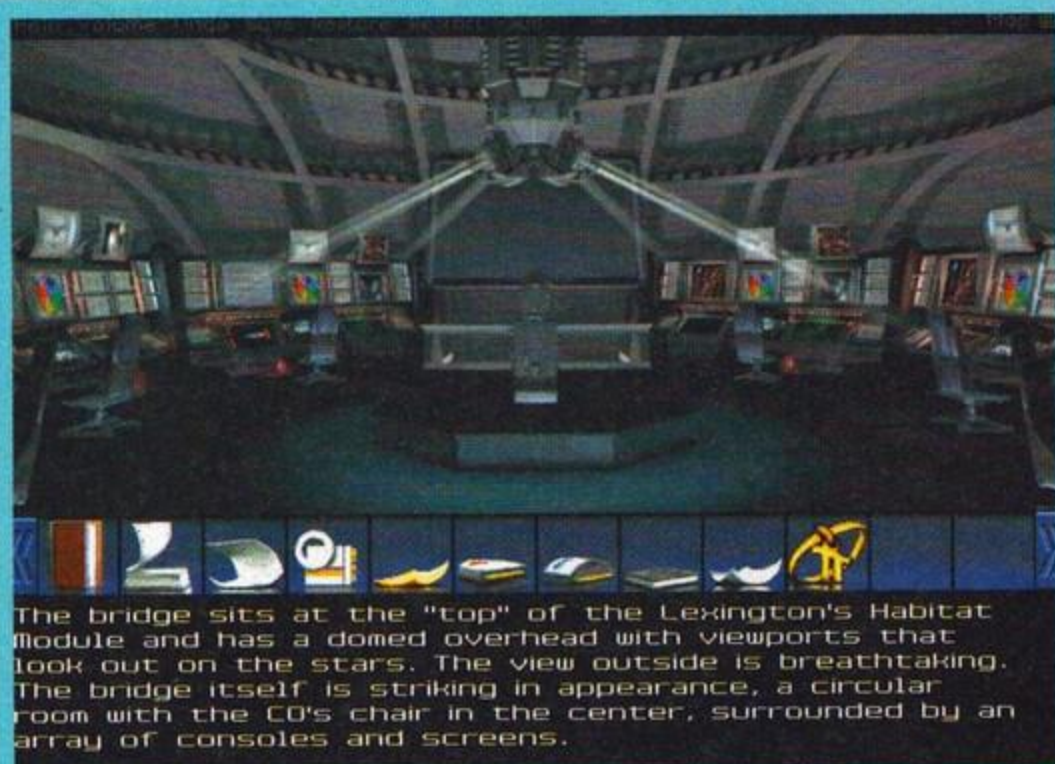
ATTENZIONE!!
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA
ALLA PROMONATALIZIA
ESPLOSIVA
TOP TEN
COMPRI 1 VINCI 1
CERCA LA
DAL TUO RIVENDITORE





Questo era quello che si chiedeva il nostro uomo qualche giorno prima, e mai pensieri furono più profetici...

La Lexington era stata attaccata da una astronave nemica, i droni da combattimento erano stati spazzati via in pochi minuti e con pochi colpi di laser la maestosa astronave costretta alla resa. Un guasto meccanico aveva fatto scattare il blocco del Livello 2 e, per mia sfortuna, ero l'unico che si trovava lì in quel momento, svenuto. Sembra che l'intero equipaggio abbia lasciato l'astronave, accidenti a questo mal di testa! Devo aver preso una bella botta! Ecco, un terminale! Vediamo se riesco a sco-



The bridge sits at the "top" of the Lexington's Habitat Module and has a domed overhead with viewports that look out on the stars. The view outside is breathtaking. The bridge itself is striking in appearance, a circular room with the CO's chair in the center, surrounded by an array of consoles and screens.

prire qualcosa di nuovo: "Computer, dati sulla battaglia!" una voce femminile, vagamente evanescente, fuoriesce dagli altoparlanti digitali: "Sistema informatico centrale interrotto, attivati i soli sistemi locali!" Accidenti, questa non ci voleva: "Computer, cosa è successo al Livello 2?" - ancora quella voce, oltretutto lievemente atona: "Il livello 2 è stato isolato a causa di una perdita di pressione, impossibile ristabilire contatti con altri livelli fino al cessato allarme o a ordine di superiore!". Probabilmente un laser ha provocato un buco nella parete stagna, meglio prendere il necessario per il pronto intervento, di solito è qui sopra il terminale... Ah, eccolo: "Computer, se non ci fossero più esseri viventi sull'astronave dovrei diventare io il comandante, giusto?" - "Positi-

vo!" - "Ma allora, visto che sono tutti scappati, assumo il comando. Lascia l'accesso agli altri settori, e passami la rotta dell'astronave!" - "Impossibile accertare la veridicità dell'affermazione, impossibile trasferire il comando, ordine rifiutato!". Accidenti a queste maledette macchine, devo riuscire a uscire di qui in qualche modo: "Computer, utilizzo terminato!" - "Sessione terminata dall'utente, arrivederci!". Non mi resta che tentare di trovare qualcosa di interessante nelle cabine del personale, ah, ecco l'ascensore! No accidenti, è ancora bloccato, era lo stesso anche prima. Faccio due passi ed eccomi davanti a una porta, è quella di una delle stanze dell'equipaggio; ma c'è qualcosa di strano, una certa corrente... Proviamo ad aprirla! Immagine apocalittica... Nella parete di fondo, un piccolo buco dai bordi bruciati, evidentemente creato da un laser, lascia fuoriuscire tutta l'aria della stanza, gli oggetti svolazzano impazziti, matite,

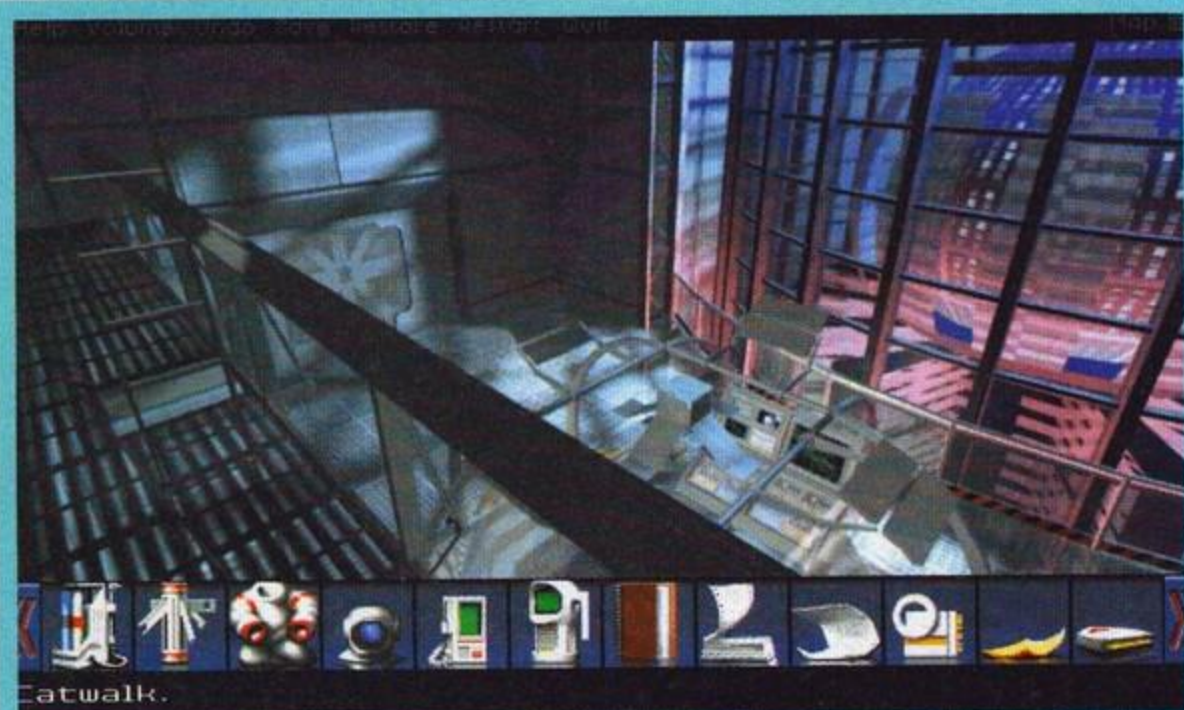
Questo è invece il ponte di comando, da qui è possibile, conoscendo le giuste parole d'ordine, gestire un sacco di strumentazioni interessanti...

Da questa postazione si comanda il lancio dei droni da combattimento, anche qui abbiamo bisogno di una password!



This is the control room for Weapons Bay Three. The consoles here are used to program the on-board computers for the battle drones, load them on the rotary launcher, and then hand them off to the ship's tactical system for central control.

Cosa avrà di speciale quell'astronave di scienziati, tanto da doverla scortare con la Lexington, la migliore nave della flotta? E poi, quel pianeta dalla fama sinistra, come si chiama... Persephone! Perché bisogna andare proprio lì?



Ecco il panorama visibile da un camminamento sopraelevato della sala macchine.



The cavernous cargo bay is where heavy equipment, spares, bulk stores, and consumables are stored (everything except for electronic components, which are kept on Deck Two). There are thousands of items here in containers stacked high above you. When you look down again, an object on the deck just in front of you catches your attention.

Questa è la stiva della nave, vedete tutte quelle scatole? Beh, dovrete controllarle una ad una per trovare qualcosa di utile!

libri, CD, olofotografie, ogni oggetto sembra impazzito! Per fortuna ho preso il kit di riparazione poco fa, basta una piccola spruzzata di spray nel buco, un po' di resina al carbonio, e una pezza di questo strano materiale dalla straordinaria robustezza e flessibilità. Facile come riparare un gommone! Ecco come inizia Mission Critical, visto, con un po' di fantasia, in prima persona. Immagino che avrete capito di cosa si tratti, vero? Del resto le foto sono fatte anche per questo!

Stiamo parlando comunque di una avventura grafica ambientata in un'astronave della flotta ribelle. Dovete infatti sapere che siamo nel 2134 e già da molti anni la terra si è spaccata in due, nel senso che due grosse fazioni si disputano il predominio a forza di bombe nucleari e ordigni del genere. In realtà, però, col procedere del gioco, si scoprirà che il vostro scopo non sarà solo quello di riuscire a portare a casa la pellaccia (intento comunque alquanto lodevole!), ma si inseriranno nella storia anche strani intrighi, tipo "perché era così importante quell'astronave di scienziati", oppure "chi era quel tipo sospetto di cui ci aveva parlato una nostra collega", e così via... Mission Critical è un'avventura grafica in soggettiva, dicevo, dall'interfaccia molto semplice in quanto formata dal solo inventario scrollabile che si trova sotto all'immagine principale, che consente il semplice utilizzo del puntatore sugli oggetti rappresentati sullo schermo. Ad esempio, se si vuole aprire una porta, è sufficiente cliccarci sopra per far comparire nella barra di comando la scritta "look at" o "open", a questo punto non bisogna far altro che scegliere

QUALCHE SUGGERIMENTO...

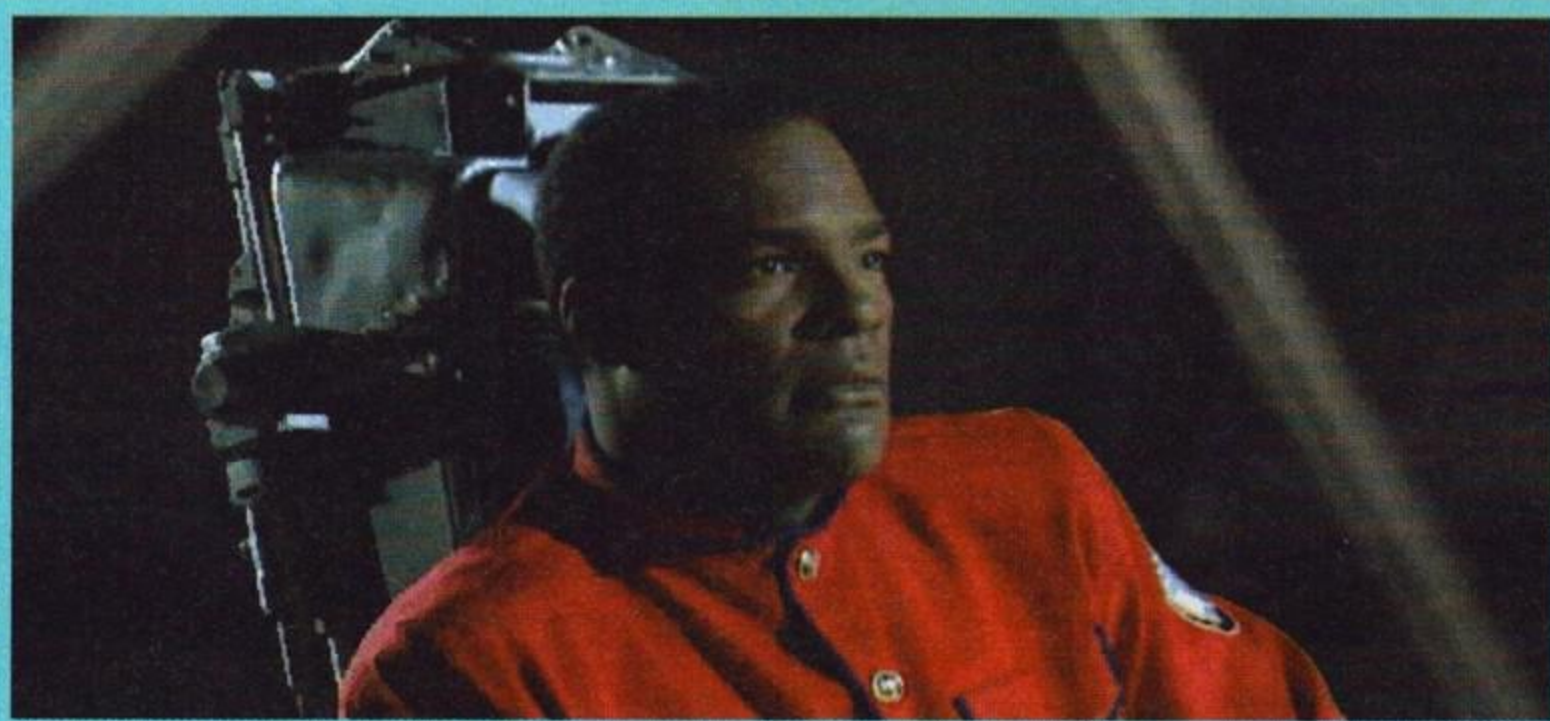
Potrà sembrare ovvio, ma dato che in questa avventura grafica è facile perdere il nesso logico tra i vari avvenimenti, vi consiglio di cercare di non lasciare mai qualche enigma in sospeso, piuttosto cercate di portarli a termine prima di esplorare nuove locazioni. Fate attenzione anche al fatto che in *Mission Critical* è comunque possibile morire, perciò, sebbene in effetti la cosa sia abbastanza rara, non dimenticatevi di salvare con una certa frequenza. Altro suggerimento, tenete presente che alcuni oggetti si possono nascondere in punti impensati e quindi, soprattutto quando non avete nessun enigma in ballo, esplorate tutto l'esplorabile e tentate tutto il tentabile...

l'azione desiderata. Se poi, invece, si vuole utilizzare un oggetto su di un altro, il procedimento non differisce di molto, cliccato una volta sul primo oggetto basta spostare il cursore sul secondo per far apparire la scritta "use with..."

Oltre che interpretare qui il ruolo di comandante in seconda, Patricia Charbonneau ha fatto anche Robocop 2.



Il comandante della Lexington, ovvero Michael Dorn, già visto in *Star Trek - Next Generation*.



Per il movimento, invece, ci dovremmo affidare sempre alla freccetta del mouse, che indicherà volta per volta le strade percorribili. I luoghi visitabili sono molti, praticamente tutta l'astronave, peccato però che questi siano anche abbastanza ripetitivi. Un esempio? Pensate che si possono esplorare una quindicina di cabine dell'equipaggio, che però non differiscono per nulla tra di loro, nemmeno per quanto riguarda le cianfrusaglie contenute - a parte quelle poche che contengono qualche oggetto utile. A questo punto valeva forse la pena non darcene nemmeno l'accesso, privilegiando magari l'aggiunta di qualche altra locazione in più?

Un altro appunto che si può attribuire a *Mission Critical*, è come venga permesso fin dall'inizio di visitare praticamente tutti i luoghi raggiungibili, rischiando così di far dimenticare perché si è trovato un tale oggetto, o provocando una certa frustrazione nel dover rifare un sacco di strada per ritornare in una stanza, che si trova a quel punto all'altro capo dell'astronave! Mi è capitato inoltre di dover entrare in un magazzino e di tentare di aprire una trentina di scatoloni prima di poter trovare in due di essi qualcosa di utile, forse sarebbe stato più semplice far riconoscere subito (o quasi) quelli più importanti, risparmiando così un lavoro lungo quanto noioso. Una ottima sorpresa invece ce la riserva la veste gra-

La nostra astronave, gioiello della flotta ribelle, in tutto il suo splendore.



Il laboratorio medico: attraverso un semplice lettino si possono curare quasi tutti i tipi di malattia... I progressi della scienza!

fica, in SVGA, decisamente ben realizzata. Come si vede nelle fotografie, infatti, la visuale è in soggettiva e tutte le locazioni sono state renderizzate in 3D. La cosa che più mi ha colpito favorevolmente, è il metodo di compressione delle animazioni che non provoca, se non minimamente, perdita di dettaglio (non come nel caso di *Burn: Cycle*, gioco alquanto simile come impostazione grafica, di cui avevo parlato sul numero di ottobre, che pure era in 320x200!). I movimenti non sono infatti liberi, bensì precalcolati, anche se ciò, in questo particolare caso, non riduce drammaticamente libertà di spostamento. Non si scosta dalla norma invece il sonoro, praticamente assente se non sotto forma di qualche musicchetta passeggera e di una manciata di effetti sonori presenti piuttosto occasionali. Da segnalare il solo parlato digitalizzato, discretamente realizzato. Ultima cosa: due dei personaggi presenti sono impersonificati da Michael Dorn, già attore di *Star Trek - Next Generation* e da Patricia Charbonneau già attrice in *Robocop 2*.

Marco Prelini

REVIEW

PC+CDROM

Mission Critical è una di quelle avventure grafiche di nuova generazione che cercano di sfruttare sapientemente le

potenzialità del disco ottico - occupandone fra le altre cose ben tre. Il suo principale problema è però il non riuscire a coinvolgere più di tanto. Se l'interattività volesse infatti dire solo poter raccogliere oggetti a iosa e poter girare molte locazioni, *Mission Critical* ne sarebbe il campione. Peccato che non sia solo questo. Gli unici dialoghi che ho potuto vedere finora sono infatti quelli col terminale, non molto diversi come contenuti da quelli riportati all'inizio di questo articolo, e se anche in seguito si riuscisse a incontrare qualche nuovo personaggio, questi non basterebbero a far sparire quell'impressione di vuotezza che ci accompagna dall'inizio del gioco!

Niente da dire sulla veste grafica, sicuramente il miglior elemento del gioco per realizzazione e scelta dei colori. Ottime anche le sezioni in full motion video, nel complesso abbastanza fluide, sebbene anche loro sfruttino la stessa risoluzione (in finestra più piccola, però) del gioco.

Mission Critical rimane quindi un titolo veramente appetibile solo per gli avventurieri più incalliti, gli unici a cui mi sento di consigliarlo senza riserve, visto oltretutto che la concorrenza è alquanto agguerrita e che, non dimentichiamocelo, *The Dig* è ormai imminente...

H A R D W A R E

Si richiede un 486 DX33 equipaggiato con 4 MB di RAM come minimo, un CD-ROM 2X, anche se data l'incredibile quantità di filmati letti direttamente da CD, un 4X non può far altro che giovare. Dal lato grafico è necessaria una scheda video SVGA Vesa compatibile. Richiesto anche un mouse Microsoft compatibile, mentre sono supportate praticamente tutte le schede audio più vendute. Ultima nota positiva, mentre per MC, essendo nativo DOS, Win 3.1 è off-limits, Win95 è stato previsto, rendendolo addirittura compatibile con l'hardware di sistema.



DRIBBLING, PIVOT, POCHE CHECK, RUCKS, SWING...



FIFA 96 SOCCER



**EA
SPORTS**

by CTO

CD-ROM PC

**NOVITÀ!
ANCHE PER
SONY PLAYSTATION
E SEGA SATURN**

**MANUALE
E SOFTWARE
IN ITALIANO**

Con l'ausilio della tecnologia Virtual Stadium™, vivrai in prima persona le emozioni della partita. I giocatori si muovono con movimenti altamente realistici grazie alla tecnologia EA SPORTS™ MotionDesign™ e Silicon Graphics.

12 Campionati Internazionali incluso il Campionato Italiano, Torneo e Playoff. Realismo totale: eleganti pallonetti, rovesciate spettacolari, uno-due velocissimi e salvataggi in extremis.

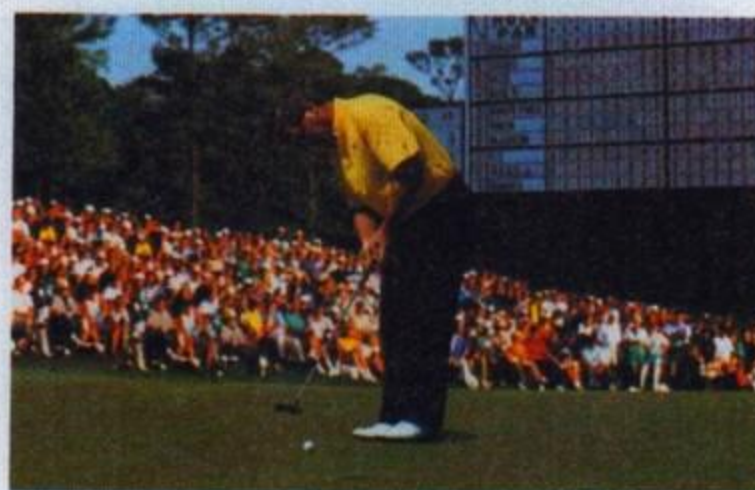



CTO S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40049 - Zola Predosa (Bologna)
Tel. 051/6167711 - Fax 051/753418

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS



By Pioneer Productions and EA Canada

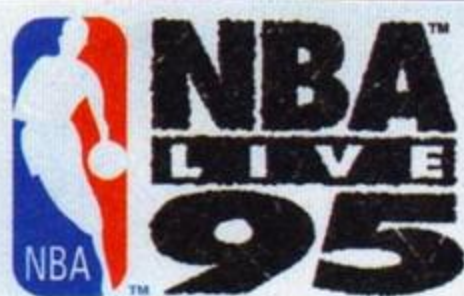
CTO 

By Hitman Productions

by CTO

Un'esperienza sportiva elettrizzante. L'entusiasmo coinvolgente e fragoroso delle finali della Stanley Cup® farà da sottofondo alle tue spettacolari azioni in campo. Tutte le squadre NHL e i giocatori NHLPA™ partecipano con i loro stili di gioco.

Un classico delle simulazioni di golf in una versione molto più veloce e completamente rinnovata nell'interfaccia, nella presentazione e nella tecnica di swing.

**MANUALE
IN ITALIANO**PC CD-ROM
by CTO 

La grafica ad alta risoluzione e una speciale prospettiva del campo rendono questo gioco una miscela perfetta di azione e strategia. Con tutte le 27 squadre NBA™ ed i giocatori del campionato 1994-95.



By ELECTRONIC ARTS & THE CREATIVE ASSEMBLY

SEA
SPORTS
ELECTRONIC ARTS
PC - CD ROM

CTO

Azione veloce e potente nell'unica simulazione ufficiale della Coppa Mondiale di Rugby 1995. Con le 16 squadre qualificate per la Coppa del Mondo di Rugby 1995 e i giocatori veri impegnati in tutte le azioni tipiche di questo appassionante sport.

Furti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari

Sea Legends

XVII Secolo. I mari del sud pullulano di pirati come non mai: i vari Barbanera, Harlock e Popòf compiono indisturbati le loro scorribande terrorizzando la popolazione. Solo la Marina di Sua Maestà può fermarli! Tra complotti, scambi economici e scontri navali, si scrivono le prime sanguinose Leggende di Mare...

semplice scopo, inizierete le vicissitudini di Sea Legends, un'esperienza che unirà le caratteristiche dei giochi arcade/strategici a quelle tipiche delle avventure grafiche, accomunandole in maniera indissolubile mano a mano che i complotti si dipaneranno.

Al servizio del Governatore, dovrete portare a termine diversi incarichi: pattugliare acque pericolose, portare messaggi in isole distanti e via dicendo. Nessuno vi impedirà comunque, tra un viaggio e l'altro, di recarvi in qualche taverna per raccogliere informazioni o di guadagnare soldi grazie alla vendita di oggetti di ogni tipo: armi ottenute da scontri in mare aperto, beni acquistati in isole lontane o anche liquori ottenuti illegalmente... Tutto questo, mentre si scaverà nella vita di vostro zio in un quadro storico caratterizzato dalla costante presenza di pirati



Ecco una delle schermate statiche che caratterizzano la città di Bridgetown: da qui, cliccando sull'edificio appropriato, potrete accedere alla locanda, alla merceria, all'armeria e alla dimora del Governatore.



Ecco un esempio di scontro in mare aperto: il Gourad Shading sulle onde e l'aspetto delle navi non sono un granché. Una sola cosa positiva: prima o poi toccherete terra!

Sì, più che un titolo sembra un nuovo prodotto Findus, qualcosa che è stato pescato in "mari poco profondi" e portato direttamente sulla vostra tavola. In effetti, a ben vedere, il gioco fa acqua da tutte le parti... ma vediamo i punti salienti.

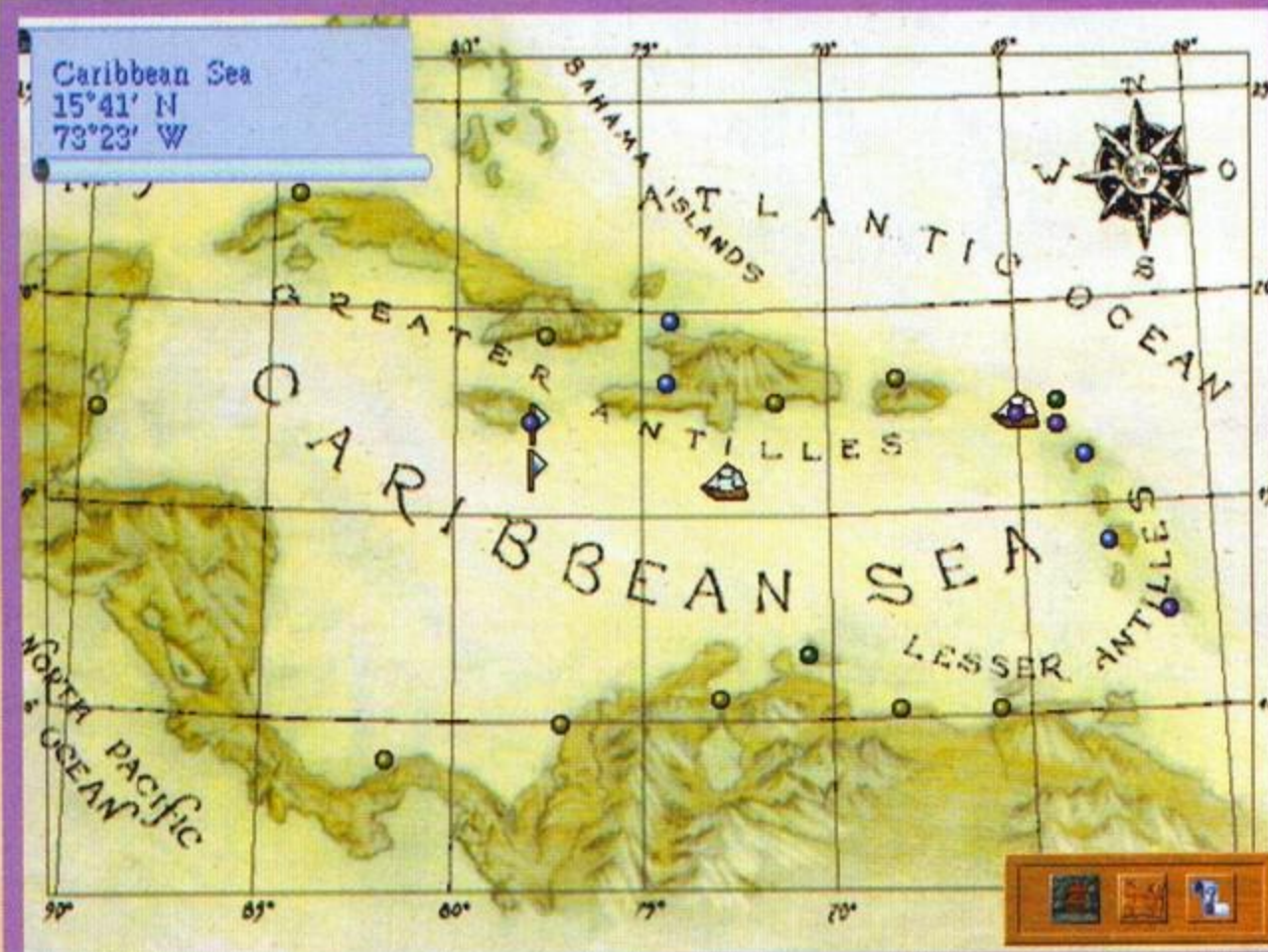
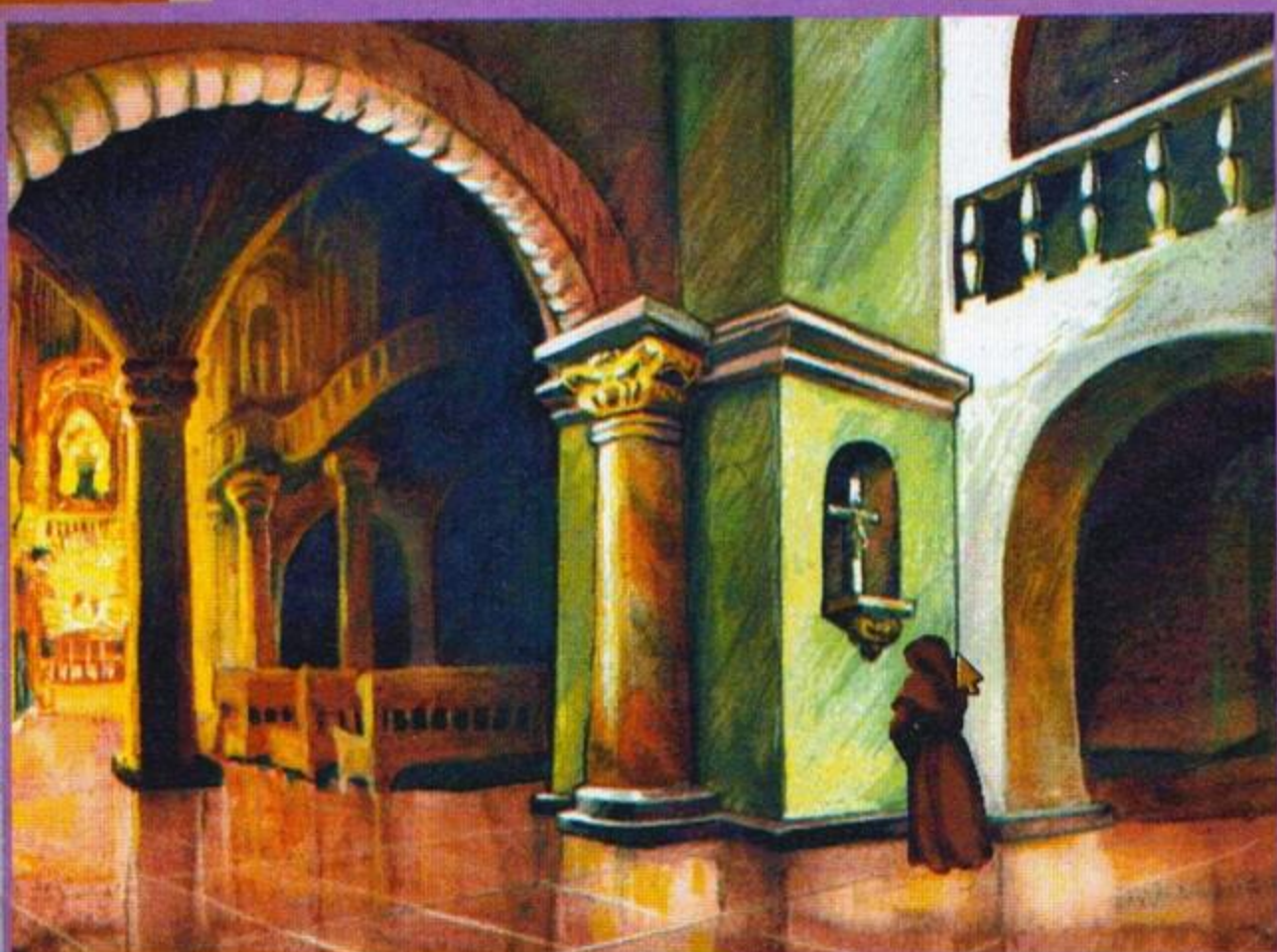
La nostra storia inizia nell'anno 1667, quando voi, Richard Gray, decidete di imbarcarvi alla volta delle Barbados per servire Sua Maestà britannica. Siete stati assegnati a Sir Archibald Baily, Governatore della città di Bridgetown, anche se a dire la verità seguendo i consigli di vostro padre avete effettivamente un altro scopo: rintracciare Sir David Gray, un vostro lontano zio che non vedete da tempo. La speranza di vostro padre è in realtà quella che voi teniate d'occhio questo misterioso uomo, che ben pochi conoscono davvero... Così, con questo primo



Questa immagine caratterizzerà uno dei vostri viaggi per mare: in ogni momento potrete chiamare il vostro mozzo per cambiare destinazione, anche se non è prudente rimanere per troppo tempo in queste acque!

Anna, vostra cugina e figlia di Sir David, è pronta a rivelarvi uno dei suoi segreti: in realtà prima era un uomo, poi dopo un piccolo incidente con un elastico e un cesto di frutta...

Ecco una delle chiese in cui potrete salvare la posizione. Donando 50 monete d'oro, il monaco vi donerà uno slot per i salvataggi...



FATE CONTENTO L'INSEGNANTE!

Questo sarà sicuramente il box meno letto dell'intero numero natalizio di TGM, infatti tra poco parleremo di storia: l'antitesi del divertimento scolastico...

La Spagna, padrona indiscussa di decine di colonie tra cui buona parte d'America, alla fine del XVI inizia il suo declino; la guerra dei 30 anni (1618-1648) e la guerra Franco-Spagnola (1635-1659), giocano tutte il loro ruolo nell'arena del Vecchio Mondo, portando alla ribalta nuove potenze capaci di riconquistare i territori iberici. La Francia, sotto il controllo del Re Sole Luigi XIV, insieme all'Inghilterra di Carlo II e all'Olanda, cercano di intaccare il grande potere spagnolo che, pur mantenendo un certo valore in campo navale, comincia a perdere diversi territori.

Il cattolicesimo e la monarchia sono costretti ad accettare le nuove filosofie di vita, l'ambizione sociale e la scienza diventano sempre più importanti nella vita dell'uomo.

L'espansione del commercio, insieme alla ricerca di fama e gloria, portano alla nascita dei primi pirati: Henry Morgan, Anri Gramond, Gigi Sabotino (detto il Renoldo) o Jean Francois Noet, uomini ambiziosi e senza scrupoli che sfuggendo a ogni generalizzazione (alcuni semplici avventurieri, altri veri e propri ladri di professione), caratterizzano questo periodo di crisi, ben lungi dall'essere definito calmo e pacifico!

Per riuscire a comprendere al meglio la trama del gioco, è necessaria una piccola parentesi.

REVIEW



È calata la notte e, sul ponte della Hefestus, il vostro mozzo è sempre pronto ad ascoltare i vostri ordini: in effetti basterà parlargli per scegliere la rotta o scendere dal battello.

che potrebbero attaccarvi quando meno ve lo aspettate derubandovi di tutto.

La visuale sarà quasi sempre in prima persona, e quando vi recherete in una qualsiasi locazione vedrete semplicemente una schermata statica in SVGA nella quale saranno presenti oggetti più o meno manipolabili: nei negozi potrete vendere/acquistare oggetti, nelle armerie potrete barattare le armi ottenute nei faticosi scontri in

Mare, mare e ancora mare: anche di notte gli spagnoli non demordono e per l'ennesima volta ci attaccano usando ogni mezzo a disposizione. Peccato che abbiano solamente i cannoni!



Un sistema sicuro e redditizio per guadagnare soldi è la vendita di oggetti guadagnati con gli scontri in mare aperto. Questa è la schermata di selezione per la loro compravendita.

mare aperto, mentre nelle taverne potrete affittare una camera o ottenere informazioni utili.

Quando sarete in viaggio per mare, una ripresa del vostro mezzo di trasporto con tanto di mappa vi illustrerà l'andamento della navigazione che potrebbe venire interrotta dall'arrivo di imbarcazioni più o meno amichevoli; qualora veniste attaccati da un paio di navi spagnole, i soli fattori che vi impediranno di essere dati in pasto ai pesci o di essere infilzati in uno dei duelli d'abbordaggio (l'azione preferita da tutti i pirati dei 7 mari...) saranno la vostra abilità di manovratore e una scelta tattica adeguata. Comunque vadano le cose, per la modica cifra di 50 monete d'oro potrete salvare la posizione entrando in una delle numerose chiese cattoliche disseminate per il territorio, un metodo assai strano per non ricominciare ogni volta da capo che si rivelerà molto utile soprattutto a gioco inoltrato, quando i nemici saranno più facili... Hola!

FBS

La mappa di gioco. Come potete vedere l'area non sarà molto vasta anche se certamente ci impiegherete qualche tempo per visitarla tutta.



Ecco la tipica visuale laterale da duello. Le mosse a disposizione non sono un esempio di varietà: avanzamento, parata alta/bassa, taglio alto/basso e affondo. Più che abbastanza per battere questo fellone...



Hefestus				Taverna (Hefestus)			
Nome	Total	Height	Price	Nome	Total	Height	Price
Captain Richard Gray				Food	1040	50	35
Info				Wine	856	80	70
Null	9th			Beer	274	30	15
Null	100w			Cold steel	358	01	17
Null	150	1		Edwards	1403	02	30
Cannon 15 15	19	35		Piggy	794	30	41
Cannon 12 15	4	35		Coffee	243	30	31
Canvorbell	221	02		Cocoa	414	30	126
Shrapnel	350	02		Tobacco	501	30	236
Bow	90	02		Leather	481	30	79
Food	9	30	32	Wine	557	30	55

PC+CDROM

immagini sarebbero anche realizzate abbastanza bene, peccato che siano TOTALMENTE statiche: non una candela con la fiamma traballante o un singolo movimento da parte delle persone rappresentate... L'unica cosa che si potrà ottenere cliccando su un qualsiasi oggetto sarà un suono caratteristico: selezionando una bottiglia la sentirete versarsi nel bicchiere mentre posizionandosi sul mappamondo lo si sentirà girare, anche se in effetti sarà tutt'altro a girare quando noterete che questi oggetti rimarranno del tutto fermi. Che sia un nuovo tutorial per imparare a usare il mouse? Le uniche animazioni vere e proprie sono quelle d'intermezzo, scene realizzate in stile cartoon dall'aspetto discreto, accompagnate da pochissime frasi di parlato e da musiche piuttosto semplicistiche.

Il gioco in sé non è migliore di quanto appaia a prima vista: gli scontri in mare aperto, oltre a non essere graficamente esaltanti, sono piuttosto noiosi senza contare che il controllo dell'imbarcazione durante questi combattimenti è comunque piuttosto limitato. Lo stesso dicasi per l'azione che si potrà gestire durante tutto il gioco, tant'è che la cosa più sconvolgente che possa capitare sono i duelli cappa e spada, nei quali basterà un po' di pratica per diventare dei campioni.

La possibilità di scambi commerciali tra una città e l'altra (come accadeva in Pirates), la gestione della ciurma e la continua indagine sul passato di Sir David serviranno a rendere SL un filo meno ripetitivo di quello che è in effetti: navigare per mare, eliminando i nemici e scambiando merci è una vita che presumo nemmeno Braccio di Ferro si augurerebbe mai di avere!

Tirando le somme, questo Sea Legends sembra un limitato clone marinaresco di Frontier, un arcade bello dalla trama discreta che metterà a dura prova la vostra pazienza sin dai primi difficili scontri per poi rimanere sempre uguale a dispetto della varietà. È un peccato che quelli della Ocean non abbiano saputo sfruttare a dovere un mondo così ricco di spunti fantasiosi come quello dei pirati... Guybrush, salvaci tu!

H A R D W A R E

Un 486 33MHz con 8 Mb di Ram, un minimo di 1 Mb libero su HD, SVGA e un CD 2X sono d'obbligo per far funzionare questo Sea Legends. Sono accettate tutte le schede sonore più famose e supportate, mentre un mouse risulta praticamente necessario. La possibilità di installare fino a una sessantina di Mb di dati sull'Hardy velocizzerà i caricamenti e il ritmo di gioco.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

74

GLOBALE



APACHE LONGBOW

ARMATO E PERICOLOOSO

NESSUNO HA MAI PRESENTATO
L'ELICOTTERO D'ASSALTO APACHE
LONGBOW COSI' DETTAGLIATAMENTE.

E' IL SIMULATORE IDEALE PER
QUALUNQUE ESIGENZA DI
REALISMO: SI PASSA DALL'AZIONE
IMMEDIATA FUORI DALLE LEGGI
DELLA FISICA, AL LIVELLO DI
SIMULAZIONE COMPLETA DI
UN ELICOTTERO REALE.

IL GIOCO INCORPORA TRE
AMBIENTAZIONI GEOGRAFICHE
COMPLETE, SESSANTA MISSIONI DI
COMBATTIMENTO, UNA SESSIONE DI
ADDESTRAMENTO, MODALITA' DI
GIOCO CON CO-PILOTA UMANO,
POSSIBILITA' DI GESTIRE FINO A
SEDICI GIOCATORI COLLEGATI IN
SERIE, UNA RAPPRESENTAZIONE
GRAFICA DI IMPENSABILE
REALISMO.

**PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO**



CD-MPC

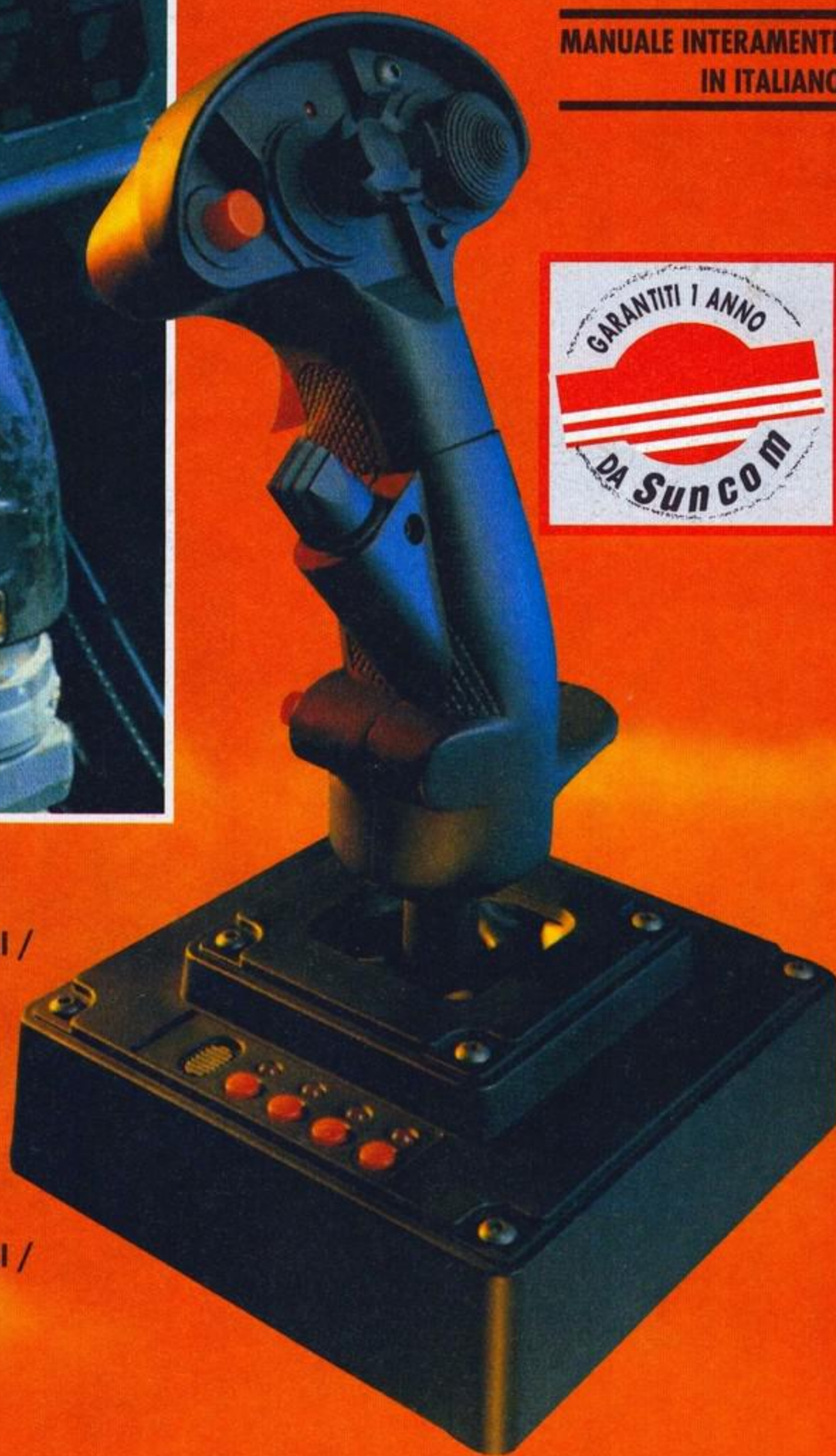
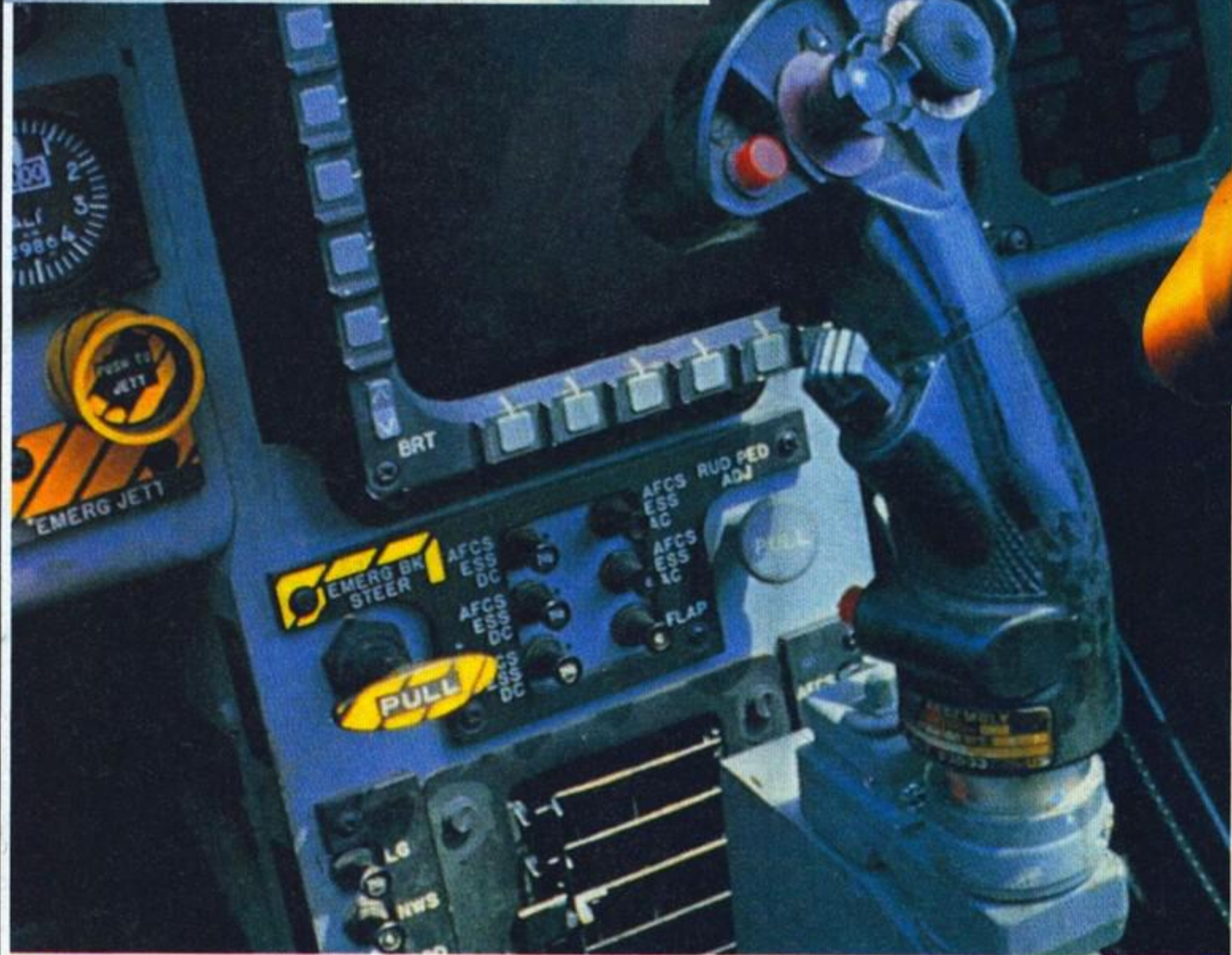


CON F 15E IMPUGNA LA VITTORIA!

F 15E EAGLE

TOP DELLA GAMMA IN ASSOLUTO / NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING / CONTIENE 35 CONFIGURAZIONI PRE-PROGRAMMATE PER I SIMULATORI PIU' FAMOSI / 5 TASTI PROGRAMMATI PER ATTIVARE LE FUNZIONI DEL VEIVOLO (CHAFF, FLARES, RADAR...) / CUFFIE STEREO, HARRIER ASSAULT, CD ROM TUTORIAL COMPRESI / EEPROM INTERNE PER LA MEMORIZZAZIONE DELLE CONFIGURAZIONI ANCHE A PC SPENTO

MANUALE INTERAMENTE
IN ITALIANO



F 15E TALON

NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING / 5 TASTI PROGRAMMABILI PER ATTIVARE LE VARIE FUNZIONI DEL VELIVOLO (CHAFF, FLARES, RADAR ON/OFF...) / MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO

F 15E RAPTOR

NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING / CASTLE SWITCH E HAT SWITCH / MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO

F 15E HAWK

NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING

MILLENNIA

ALTERED DESTINIES

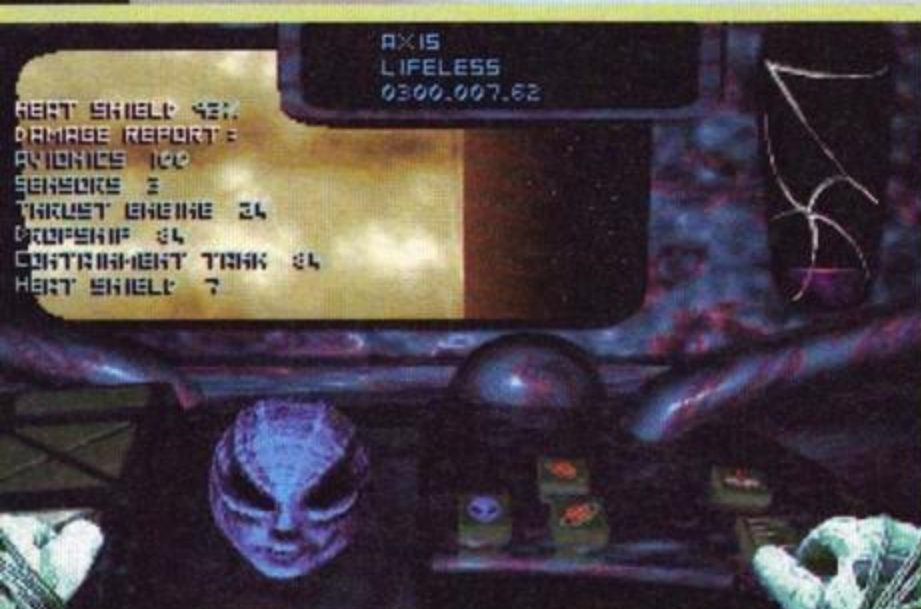
Ogni uomo ha un sogno nel cassetto: qualcuno sogna di avere un incontro più o meno romantico con Alba Parietti, qualcun altro desidererebbe fare un tredici miliardario alla schedina o pescare un bel jackpot al Totogol (mi associo!), un altro ancora farebbe carte false per vedere cosa riserva il futuro e magari modificare il passato: proprio su quest'ultimo, affascinante concetto nasce Millennia: Altered Destinies, la nuova produzione del collaudato connubio Gametek/Take2 Interactive.



Questo tizio incappucciato è il simpaticone che vi recluterà per una gitarella nel sistema Echelon...

Viaggiare nel tempo è da sempre un mito (fra tutti ricordo il più grande racconto del grande scrittore H.G.Wells, "La Macchina Del Tempo", datato ma di grande attualità!) e molto presumibilmente rimarrà un'utopia anche per le prossime generazioni. Ma facciamo finta per un attimo che in un futuro più o meno prossimo in cui girare per l'universo con una navicella sia all'ordine del giorno, come impennare con uno scooter davanti alle discoteche, e che le barriere spazio temporali non esistano più. Mettiamo anche in preventivo che, durante una passeggiata per l'universo, si possa venir rapiti da un'entità aliena che si autocelebra Guardiano dell'Universo e che quest'ultimo vi inviti a fare una bella scampagnata nel sistema di Echelon. Beh, a questo punto diciamo pure che non si sta facendo finta... Okkey, abbiamo messo le cose in chiaro.

Il signore che vi ha gentilmente invitato sulla sua

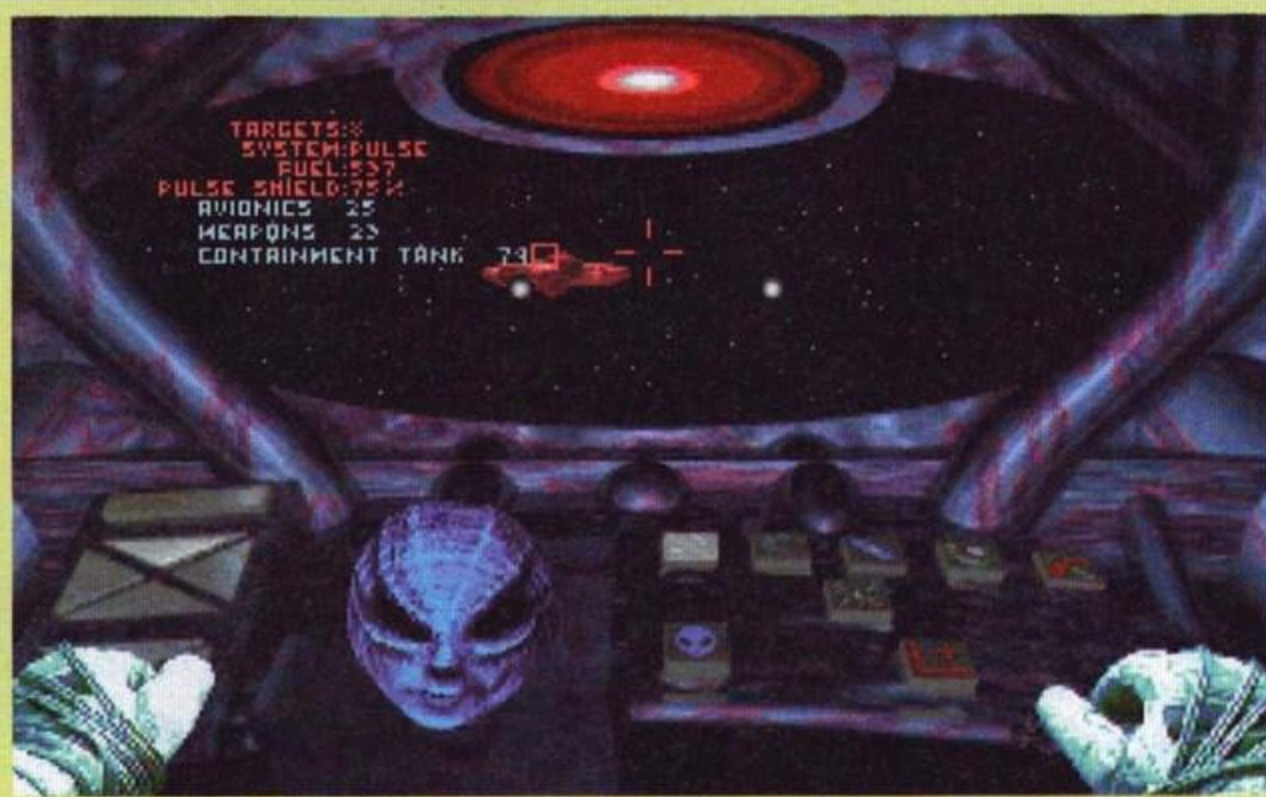


Spazio, ultima frontiera. Questi sono i viaggi della nave stellare a forma di maddalenetta. Il comandante è disperato e non sa più come comportarsi con i coloni, mentre i Microidi stanno avanzando inesorabilmente. Tutto bene, se non fosse che nell'ultimo tragitto temporale, mi si è anche rotto l'orologio... Che diavolo di giorno è oggi?

nave ha deciso che voi siete l'unica persona che può mettere fine all'invasione dei Microidi in Echelon, ma giustamente a voi non potrebbe fregarvene di meno... Più che legittimo. Peccato che una volta finito di conquistare Echelon, il prossimo obbiettivo dei Microidi sarà il vostro/nostro beneamato sistema solare e voi diventerete l'ultimo strenuo difensore di quattro razze in via d'estinzione, ovvero Slotoidi, Entomoidi, Reptoidi e Piscinoidi (in originale era Piscines, ma così piace di più!).

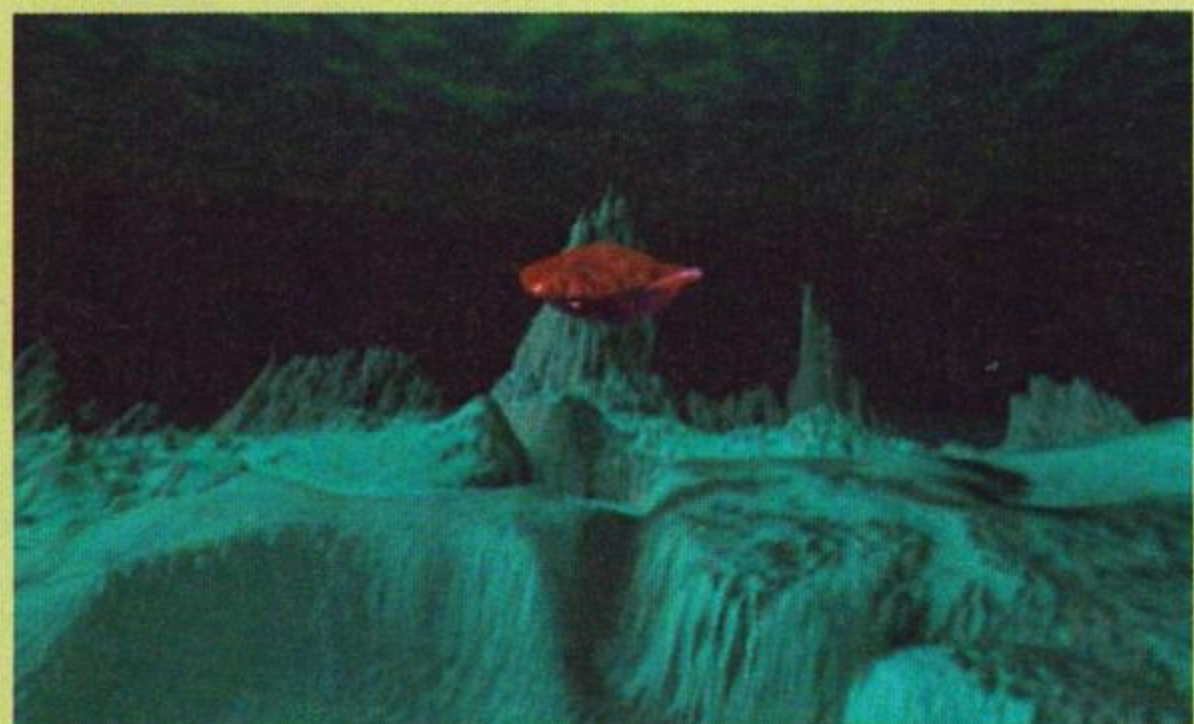
A questo punto però, vi starete domandando a cosa sia servito il discorso iniziale sui viaggi nel tempo, presto detto: la vostra missione sarà quella di andare avanti e indietro nel tempo nella galassia di Echelon, colonizzare i pianeti con i quattro semi delle quattro razze che avete a disposizione e cercare di farle evolvere il più possibile, proteggendole dagli attacchi degli invasori, oppure modificando l'assetto della loro espansione.

All'inizio dell'avventura vi ritroverete davanti ai controlli di una nave (non so perché ma ho una forte sensazione di déjà vu... Captain Blood vi ricorda qualcosa?) e l'unica parte visibile del vostro corpo saranno le mani. La pulsantiera è sostanzialmente divisa in due parti: quella a destra vi trasporta da una sezione all'altra della nave,



Una fase di combattimento con una nave Microide: purtroppo non è sola e i danni alla nave sono davvero notevoli!

Una delle belle (e poche pubblicabili) sequenze in raytracing: stiamo andando a visitare i Piscinoidi sotto l'oceano!



I Fly-By sono il metodo più comodo, ma anche il più rischioso per recuperare carburante (la colonnina a destra) dalla superficie del pianeta.

REVIEW

mentre quella a sinistra vi fa operare nella parte di nave attiva (tutti i movimenti si fanno mediante contorte evoluzioni del mouse!).

Il pianeta di partenza si trova al centro del sistema Echelon ed è l'unico sul quale non è possibile instaurare forme di vita: si presta però bene come quartier generale (si legge "in caso dovete prendere mazzate dai Microidi, farete ritorno su questo pianeta"...).

Ora bisogna scegliere il sistema da "inseminare", tenendo ben presente che ogni razza possiede un habitat naturale che deve essere rispettato (il bozzolo Piscinoide dovrà per forza di cose essere lanciato su un pianeta Oceanico, quello degli Slotoidi su uno ricco di tundra, e così via..).

Dal menu Navcom si scelgono i pianeti sui quali si vuole installare una nuova forma di vita: una volta giunti a destinazione, bisogna destreggiarsi nei complicati comandi della Transport Room e una volta scelto il seme, si dà inizio alle danze! Sempre dal menu Navcom è possibile ora visionare la Time wheel, la ruota con gli eventi cronologici che

avvengono secolo dopo secolo sulla superficie del pianeta. Assisterete a carestie, guerre, scoperte, estinzioni e invasioni: ora potrete andare avanti e indietro nel tempo alla ricerca degli elementi fondamentali per l'evoluzione corretta della razza in questione. In ogni nuova colonia, vi potrete avvalere dei servigi di un tizio che svolge la funzione di "osservatore" e praticamente diventerà il vostro braccio destro: il vostro araldo sarà il portavoce della vostra parola e per certi versi anche "boia". Se per caso vi dovreste imbattere in guerre o rivolte, potrete dire al vostro aiu-

L'emissario Reptoid di in tutta la sua bruttezza! Il tapino ci sta informando sull'andamento della guerra civile su Reptilia e per porre fine al massacro, devo decidere quale dei leader delle due fazioni far assassinare... A seconda della mia decisione, l'evoluzione prenderà due strade diverse!



AH, AH, AH, AH, AH!!!!

E questa sarebbe una razza in via d'estinzione? Ma per piacere! Hanno fatto bene ad accopparli tutti, ci mancano solamente Licia Colò e la sua Golia Bianca! Io il vulcano lo lascerei anche esplodere, però purtroppo li devo salvare...

tante di ammazzare i rappresentanti di una delle fazioni in guerra e vedere gli effetti delle vostre azioni, semplicemente consultando la Time Wheel citata precedentemente. E fin qui abbiamo parlato di diplomazia, ma vi capiterà spesso volte di dover combattere in prima persona contro i Microidi. Quando si presenta questa situazione (non sto qui a spiegarvi i perché e i per come, visto che lo spazio a mia disposizione è decisamente esiguo...), bisognerà tirare fuori le armi e cimentarsi in una sezione arcade sullo stile del primo Wing Commander e cercare di eliminare gli invasori senza essere abbattuti. Riuscirete a proteggere Echelon dalla invasione Microide? Bah, a me non interessa... BYEZ!

Andrea "MAO" Della Calce

La Time Wheel dice che nel 300, i Reptoidi verranno attaccati dai Microidi. Io pensavo di andarmene, nel week end, e invece mi devo mettere a sparare a delle navicelle che sembrano dei dolcetti!



Ho appena babbato un'invenzione ai Piscinoidi, la famigerata Plancton Net. Peccato che fosse l'unica fonte per recuperare il cibo. La conseguenza di questa mia scellerata azione è che la popolazione si convertirà al cannibalismo, il che vuol dire estinzione...

PC+CDROM

Millennia si dimostra essere un gioco appena discreto, anche se alla base si annida un'idea davvero interessante:

malgrado mi stia spremendo le meningi, non mi viene in mente nessun titolo paragonabile a questo (tranne Commander e Captain Blood se si sta a guardare l'aspetto puramente grafico).

Alla fin della fiera, quindi, è proprio la realizzazione che lascia a desiderare. Non c'è nulla in Millennia che funzioni come deve funzionare: l'azione di gioco è piuttosto lenta, la grafica è decisamente ridotta ai minimi termini, il sonoro non è nulla di sconvolgente e se vi fate due conti, vedrete come tutto questo mini decisamente i fattori giocabilità/longevità. A favore di quest'ultima va però considerata l'unicità del soggetto: insomma, non capita tutti i giorni di avere a portata di mano un gioco che permette di sbizzarrirsi in viaggi temporali nel futuro, vedere la sorte di una razza e cercare di modificarla in tutte le maniere possibili, anche se parecchie volte risulta davvero difficile riuscire a influire sugli eventi in maniera decisiva, soprattutto quando vengono chiamate in causa le sezioni arcade.

E alla fine, sono riuscito anche a scoprire il perché di tutte queste sbavature: mentre mi ostinavo a inveire con quelli della Gametek, mi sono ricordato che la realizzazione è stata affidata ai Take 2, già famosi (sta ai lettori decidere se nel bene o nel male!) per Hell e Bureau 13, due avventure formate "mattonella" che hanno fatto sclerare non poco tutti quelli che hanno avuto il coraggio di giocarli (me compreso), a causa della loro lentezza congenita. E, come Zorro, i programmatori della Take 2 hanno lasciato il segno anche su questo Millennia... Se in un'avventura certe cose sono tollerate, in un gioco di strategia/azione/shoot'em up (Millennia è un po' tutti questi generi e un po' nessuno), queste non dovrebbero nemmeno essere concepite!

Un vero peccato perché Millennia aveva tutte le carte in regola per diventare un classico!

H A R D W A R E

Incredibile dictu! Per far girare Millennia basta un processore 386 (meglio se DX), 580 Kb di memoria base e circa 6Mb da dedicare completamente alla EMS (perciò se avete meno di 8 Mb di RAM, nisba!), un CD a doppia velocità, un bel mouse e una normalissima scheda SVGA. Tutto qui.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

15
GLOBALE

NON DISTURBARE IL DIAVOLO CHE DORME

La cittadina di Harley è rimasta tranquilla per 70 anni dopo i raccapriccianti eventi di The 7th Guest. Ma adesso un giornalista ha voluto ficcarci il naso e quella cosa si è svegliata.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI. CADARIO

DAL SUCCESSO DI
THE 7th GUEST

CD-MPC
MANUALE IN ITALIANO

THE

11th Hour



TRILOBYTE



3 CD PIENI DI FILMATI MOZZAFIATO
AMBIENTAZIONE ACCURATA
ENIGMI COMPLESSI E AFFASCINANTI
UN'ESPERIENZA UNICA NEL SUO GENERE

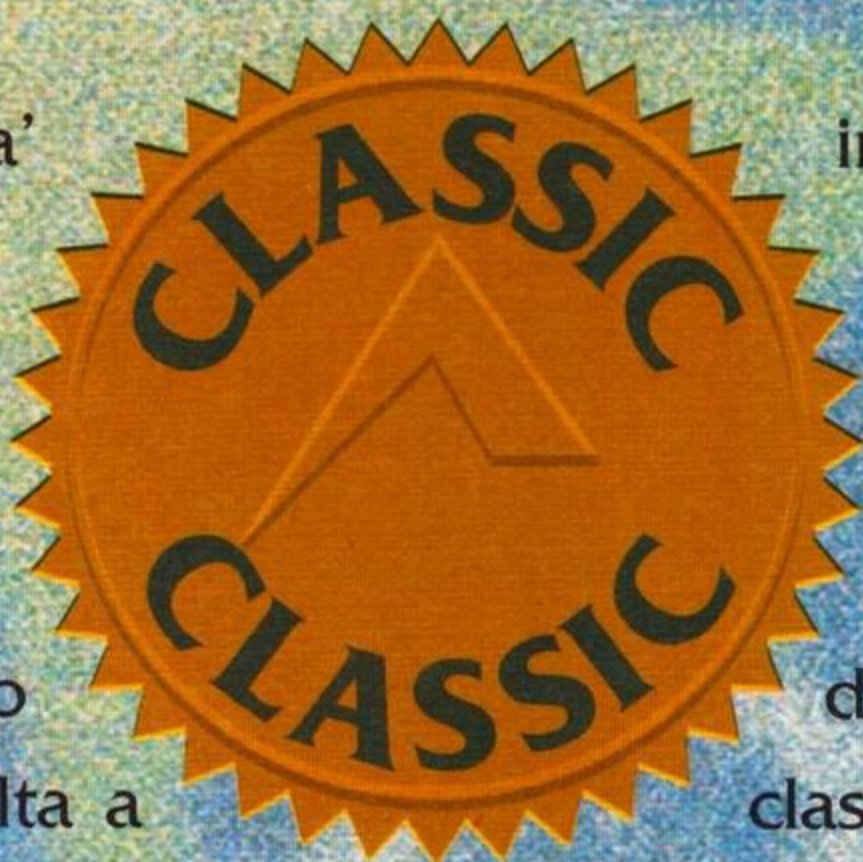
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

APPENA NATA È GIÀ UN CLASSIC

C'è una grande novità da oggi nei negozi: è una nuova linea di prodotti LEADER di altissimo livello, contraddistinta dal marchio d'oro "CLASSIC" e rivolta a



TUTTI gli appassionati di prodotti di intrattenimento interattivo per PC. Il meglio della produzione internazionale è compreso in questa linea: ci sono giochi ed altri prodotti

interattivi. Sono titoli che in virtù della loro qualità sono entrati nella "storia" del nostro settore fino a diventare veri e propri classici da collezione.

Oltre all'interessante catalogo, ancora più interessante è il prezzo di vendita dei prodotti della linea CLASSIC: da £ 39.900 a £ 49.900. Val la pena farsi una collezione da LEADER, no?

**DOOM II, GRAND PRIX (F1GP), CYCLEMANIA,
JUNGLE BOOK, F15 III, NASCAR, IL RE LEONE:
da oggi sono CLASSIC !**

MORTAL KOMBAT III

L'EVENTO DELL'ANNO



MIDWAY

Williams



L'EMOZIONE DEL COIN-OP
TUTTE LE FATALITY, BABBALITY,
ANIMALITY E FRIENDSHIP
TUTTI I FONDALI ORIGINALI
L'OPZIONE DI GIOCO IN RETE

MANUALE IN ITALIANO
CD.Rom
L. 99.900



NUMERO VERDE
167 - 821177



TREMA, TREMA, GLI AMIGA SON TORNATI!

Non so se questo possa far passare dei brividi freddi lungo la schiena della Microsoft o della Sony (ne dubito - NdTMB), ma c'è da dire che l'Amiga 1200 nella sua versione con software "Amiga Magic" sta vendendo bene: in GB va letteralmente a ruba (20.000 macchine in meno di due mesi), negli USA regge il colpo e in Italia sta rispettando il piano di rilancio. Tutto il mondo videoludico è ampiamente soddisfatto del lavoro svolto dal nuovo gruppo capitanato dal buon Petro Tschytshojkas...x\$%^! (già che c'era, poteva chiamarsi Laszlo o Zbigniew...) e già possiamo parlare di "graditi ritorni" nel panorama degli sviluppatori: nuove produzioni in vista per la Acclaim.

Lo stesso Martyn Brown dei Team 17 ha dichiarato la sua soddisfazione per come siano stati rapidamente risolti i vari problemi lasciati sul piatto dalla defunta CBM per quanto riguarda i debiti e le contestazioni con i distributori. A quando un vostro nuovo prodotto, Martyn? Che dici? Ci farai avere al più presto la versione definitiva di Worms? Ah, ma allora...



L'ANGOLO DEL TEXTURE MAPPING

Fermate le macchine! Suonate le trombe! Armate i vostri Amiga e soprattutto sedetevi, perché la notizia che sto per darvi è veramente da infarto secco. Il programmatore di Alien Breed 3D ha recentemente annunciato che a seguito dell'enorme successo ottenuto dal sopracitato gioco, sarà presto disponibile una Special Edition. "E beh?", direte voi. Aspettate e leggete. AB3D SE non sarà una versione con qualche aggiuntina qua e là, ma qualcosa di totalmente diverso: l'engine 3D infatti è stato completamente riscritto e, almeno sulla carta, potrebbe mettere in crisi lo stesso Breathless!

L'area di gioco avrà due dimensioni selezionabili, 192x128 e 320x256, con pixel di dimensioni variabili da 2x2 a 1x1, il tutto utilizzando delle routine chunky2planar altamente ottimizzate. Saranno inoltre presenti oggetti con superfici trasparenti e non mancherà uno strepitoso effetto vetro che sono davvero curioso di vedere all'opera.

Tra le altre caratteristiche del gioco va menzionata la compatibilità assicurata anche con le schede video tipo Picasso II, la possibilità di giocare sia in 256 colori che a 64 (in questo modo potranno divertirsi anche i possessori di A3000, soprattutto se adeguatamente accelerati) e, colpo di scena, un editor totale, globale e universale con il quale sollazzarvi per una vita. Siamo in attesa di vedere almeno una foto: nel frattempo, se siete particolarmente curiosi e disponente di un accesso a Internet, potrete lasciare un E-Mail al seguente indirizzo: "support@team17.com".

SCUSI, E' LEI IL SIGNORE DEI DUNGEON?

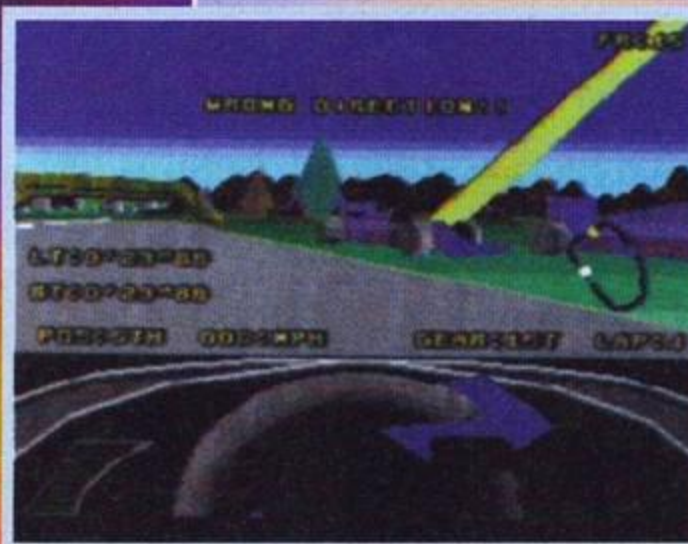
Ebbene sì, mi si srotolano le budella a dirlo, ma abbiamo tra le mani una beta-version di... di... Dungeon Master II: the Legend of StoneKeep (perdonatemi, io vivo per i giochi di ruolo e leggere il Sacro Nome così d'improvviso sul dischetto mi altera le papille gustative!). Anche se purtroppo è tardi per effettuarne una recensione su questo numero, oltre che deontologicamente scorretto, vi anticipo comunque che il gioco starà su sei floppy e andrà installato su hd richiedendovi la bellezza di 11 mega liberi. Se siete dei veri roleplayers non rompete il porcellino a Natale, visto che sul numero di TGM di Gennaio potrebbero esserci non una ma due sorprese: vi ricordate di Speris Legacy?

CHI VA E CHI VIENE

E' con vero piacere che smentisco categoricamente la voce circolante su una presunta dipartita di Chaos Engine II: il sequel del mitico gioco dei Bitmap Bros, ora Renegade, sarà pubblicato dalla Time Warner in febbraio. Purtroppo, per ora è l'ultimo lavoro (insieme ad Amazon Queen) che hanno in progetto su Amiga. Abbandonate invece sin d'ora l'idea di godervi l'esplorazione spaziale di Frontier: First Encounters, in quanto sembra che David Braben e i suoi abbiano definitivamente rinunciato a ficcare tutto nelle macchine della Amiga Tech (forse non c'era abbastanza memoria per farci stare tutti i bug... ghghgh!). E' certo una perdita per il mondo videoludico e capisco la delusione che possano provare i numerosi appassionati della saga iniziata oramai un decennio addietro con Elite, ma i requisiti di sistema richiesti sarebbero stati veramente onerosi e ne sarebbe risultata una diffusione troppo limitata rispetto all'investimento.

LEADING LAP

La Black Legend è una delle software house più attive sul fronte Amiga (God bless'em!), per la verità con alterni risultati. Tra i loro prossimi prodotti c'è Leading Lap, simulatore di guida destinato nei piani dei coder a soppiantare persino F1GP: il gioco infatti, grazie al 3D poligonale, vi permetterà di gareggiare su vari tracciati professionistici e anche sulle strade cittadine, dove le auto private e gli odiati pony express in Vespa saranno pronti a intralciarvi. Sarà possibile far sbandare gli avversari con improvvise frenate e tagli di corsia. Non mancherà poi l'opzione "serial link" con uno o più amici umani, ancora una rarità per noi amighisti (gli amici o i cavi seriali? ndTMB). Ovviamente, più il computer sarà pompato e più il gioco risulterà fluido e divertente. Il tutto dovrebbe girare anche sul 500.



CALCIONI NATALIZI

Abbiamo utilizzato il peggior titolo nella storia di TGM per presentarvi un paio di titoli calcistici che verranno pubblicati in occasione delle festività.

Il titolo cui spetta di diritto la precedenza è Championship Manager II dalla Domark, di prossima uscita, del quale non posso dirvi molto se non che sarà sugli scaffali entro Natale.

Segue a ruota Team della Impact Software: non sembra discostarsi di una virgola dalla "configurazione tipo" del gioco calcistico: sezione manageriale con possibilità di editare le squadre e le tattiche, creazione e gestione di una Lega o di una Coppa e visuale di gioco alla SensiSoccer. La Impact annuncia un aggiornamento dello schermo al cinquantesimo di secondo, ma vi anticipo che la grafica è, a voler essere buoni, minimale e le schermate dei menu sono scarse.

E' infine confermata l'uscita a breve dell'attesissimo Total Football, ultima produzione di casa Domark.

BOMBARDIAMOLI VIVI!

Ve lo ricordate DynaBlaster? Bene, come accennato qualche numero addietro, sarà disponibile a breve un suo clone dalle caratteristiche eccezionali: 8 giocatori in contemporanea, grafica in hires, possibilità di linkare due Amiga, tonnellate di power-up e livelli a non finire. L'uscita è prevista per la fine di dicembre, mentre contiamo di pubblicarne la recensione già sul prossimo numero.

Sperando che queste non siano le solite "ultime parole famose", vi incominciamo a stuzzicare l'appetito (!?) con un po' di foto. Come siamo bravi...



UN PO' DI HARDWARE

Lo so anch'io che non è un argomento adatto per convincere la ragazza a uscire sabato sera (alternativa la domenica pomeriggio), ma d'altronde al giorno d'oggi il "computer che dura dieci anni" come il C64 è un sogno tramontato e anche nel panorama Amiga italiano sono ampiamente diffuse schede acceleratrici, schede video, modem-fax e hard disk. Proprio con riguardo alle schede acceleratrici, segnaliamo l'uscita ad opera della MacroSystem della Falcon 040 con scheda SCSI opzionale (decisamente conveniente, fra le altre cose) che doterà il vostro 1200 di un nuovo e fiammante processore (dallo 040/25 Mhz fino all'iper-sognato 060): le prestazioni, comprovate da verifiche basate sui vari benchmark (programmi che fanno compiere al sistema alcune operazioni significative e ne verificano la velocità), sono superiori a quelle dell'A4000 già con la Falcon di base! Questa meraviglia è disponibile presso Power Computing al numero 01234/843388, non è assolutamente economica e, a seconda delle varie configurazioni, costa dalle 430 sterline alle 650 (con processore 060/50 Mhz, se mai uscirà). Se pensate però a quanto costa una Blizzard 1260 da un lato, o un 4000 Tower dall'altro, vi renderete conto che l'investimento può anche convenire.



ipisa '95

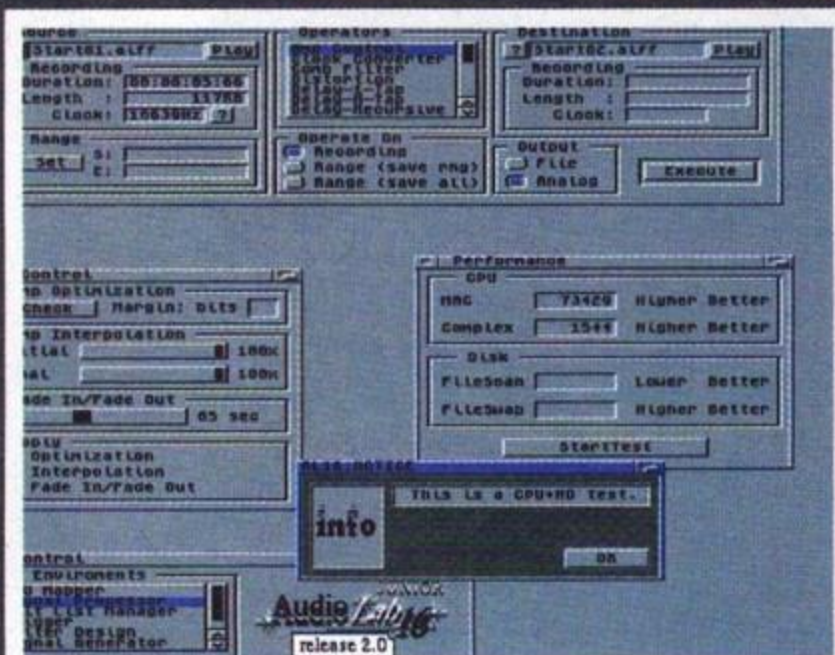
Quinto appuntamento con l'incontro dei programmatori Amiga italiani: una valanga di novità e tantissimi argomenti esposti.

Ipisa raggiunge con quest'edizione la piena maturità, dimostrando non solo d'essere un'importante, per non dire fondamentale, punto di riferimento per tutto il popolo amighista italiano, ma anche una manifestazione di portata, oserei dire, europea. Sono intervenuti diversi personaggi più o meno famosi, provenienti anche dall'estero e in particolar modo dalla Germania, patria ormai consolidata della nuova era Amiga.

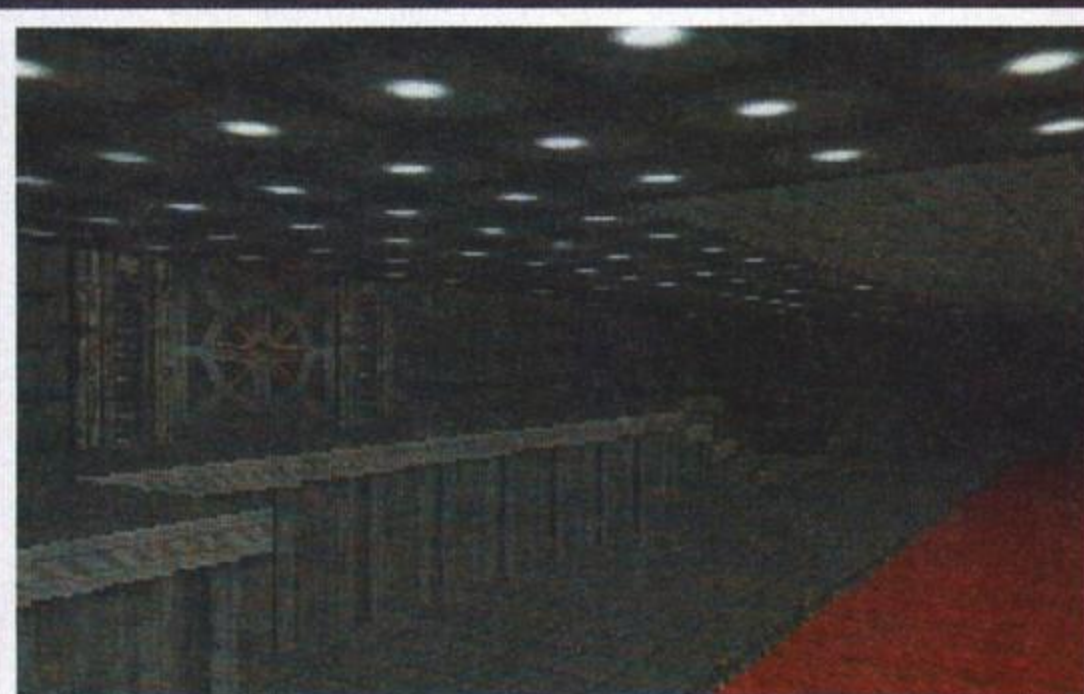
Purtroppo, a causa del soprannumero dei partecipanti (oltre 400, un record assoluto!), l'organizzazione è stata non poco messa in crisi, tanto che molti discorsi sono stati notevolmente tagliati (e in alcuni casi è stato un bene, se mi è consentita la cattiveria).

Ma visto che le cose da dire sono davvero tante, non mi sembra il caso d'indugiare oltre. La prima a parlare è stata un'imbarazzatissima tedesca di cui purtroppo mi sfugge il nome (non me ne vogliate, ma ricordarsi le assurde nomee teutoniche è un'impresa pressoché impossibile), appartenente al gruppo Meeting Pearls. Questo società si occupa principalmente di produrre CD-Rom per Amiga contenuti materiale di Pubblico Dominio di grande interesse. Da tener d'occhio anche il prezzo, davvero molto basso se consideriamo gli enormi sforzi produttivi che stanno alle spalle di queste raccolte. Subito a seguire Giuseppe Ghibò, il quale ha mostrato la sua libreria per path ricorsivi dedicata a TEX, celebre programma di composizione tipografica particolarmente adatto alla trattazione di schemi matematici. Sul CD-Rom di IPISA era possibile trovare la versione completa del programma (ben 25000 file, per un totale di oltre 300MB!), con tanto di font aggiuntivi e vari add-on d'indubbia utilità (per chi è interessato all'argomento, ovviamente).

Di grande interesse, ma forse un po' troppo ostentato, il discorso di Battilana a proposito dei vari sistemi operativi e delle soluzioni future in ambito informatico. E' emerso un chiaro segnale: l'Object Oriented sarà la chiave per le evoluzioni future, quando non esisteranno più programmi unici e granitici, bensì piccoli sistemi che si adatteranno alle esigenze di ogni singolo individuo (una specie di



Ecco l'eccezionale AudioLab 16, di cui parleremo più approfonditamente nel prossimo numero.



Breathless è ormai nella sua fase finale di testing (e io ne so qualcosa)...

evoluzione del concetto di Plug-In).

Decisamente positivo si è rivelato poi il nuovo ambiente operativo di tipo Object Oriented (si diceva?), dedicato a tutti gli utilizzatori del potente quanto versatile linguaggio e, sviluppato da Vincenzo Gervasi. EUNice, questo è il nome del progetto, si propone di aiutare il programmatore nello sviluppo di prodotti OO, grazie all'implementazione di un'interfaccia GUI sostitutiva di quei comandi normalmente disponibili solo tramite istruzioni di linea.

Pochi minuti purtroppo non sono bastati per rendere giustizia alla dir poco eccellente libreria per animazioni programmata da Michele Puccini per la ClassX: XFA (questo è il suo nome), non solo riesce a gestire le animazioni in modo eccezionalmente fluido e veloce (50 frame al secondo puliti), ma addirittura batte sia l'Anim5 che il 7 in fase di compressione, riuscendo dove altri in passato hanno fallito (vedi Anim8).

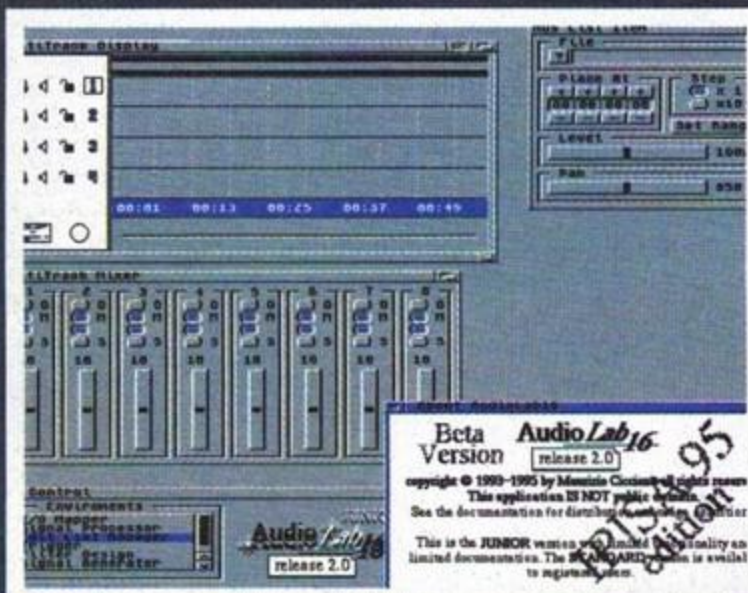
Subito dopo il pranzo, con un ritardo ormai clamoroso, hanno parlato Gabriele Falcioni e Stefano Guarnieri, i quali hanno mostrato al pubblico la loro interfaccia Neurale dedicata ad Amiga. Indub-

di Amiga Technologies.

Ovviamente si è trattata della parte più interessante in assoluto: sono emersi infatti diversi particolari che indubbiamente rappresenteranno una chiave essenziale nello sviluppo di Amiga nei prossimi anni. Tanto per iniziare sono stati finalmente decisi i processori RISC che s'integreranno nei futuri Amiga: la scelta non poteva che ricadere sui PowerPC, sia per la loro diffusione, sia per il loro prezzo, che li rende decisamente più appetibili degli HP-PA, dei MIPS e della serie Rx00.

E' stata già intrapresa un'alleanza strategica con Apple e IBM che metteranno a disposizione di Amiga Tech. tutta la loro esperienza in modo da rendere il passaggio da CISC a RISC il meno doloroso possibile.

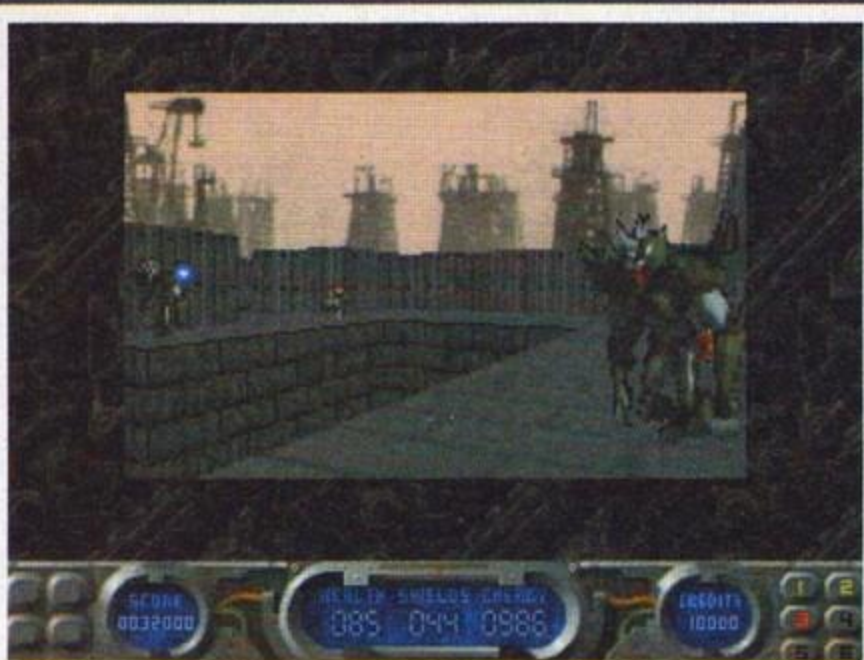
Ma non è finita qui! I possessori delle "vecchie" macchine (A1200/4000) non dovranno buttare via tutto come al solito; infatti, a differenza della vecchia gestione C= che non ha mai esitato a lasciare gli utenti dei precedenti modelli in braghe di tela, Amiga Tech. ha già preparato un piano di upgrade definendo un accordo con la Phase 5, famosa in



Un'altra immagine di AudioLab 16, il più potente editor di sample che si sia mai visto su Amiga.



Dite la verità, un texture-mapping così non l'avete mai visto su Amiga...



Grazie alla finestra ridimensionabile, Breathless sarà giocabile sia dai possessori di A1200 che da quelli di A4000.

tutto il mondo per le sue schede Blizzard, Cyberstorm e Cybervision.

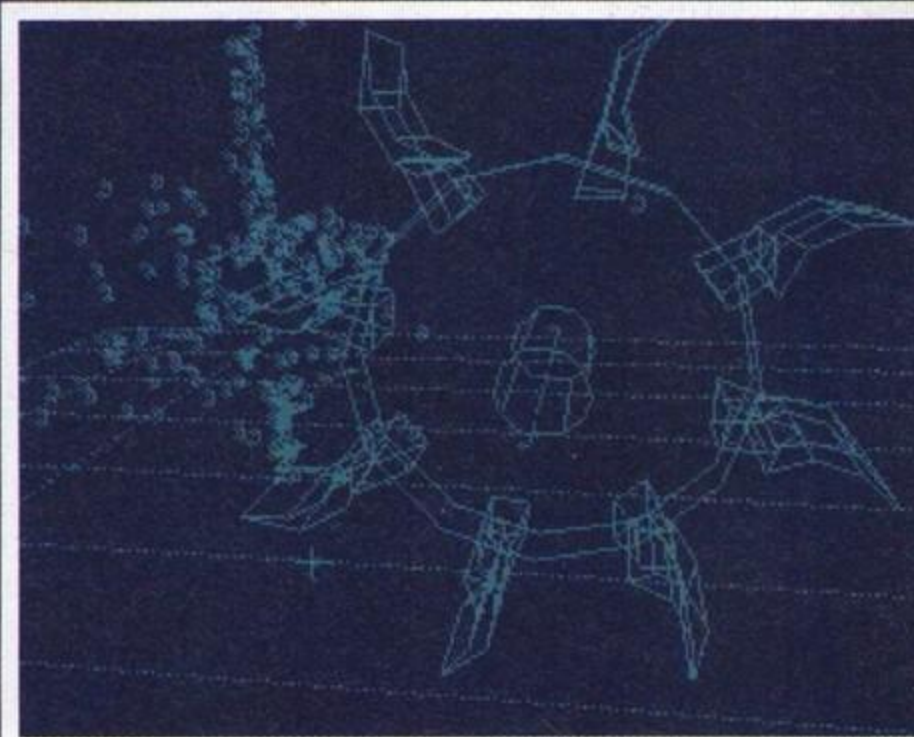
Tale operazione, definita con il nome di "PowerUp", prevede il lancio (entro la fine del '96) di tutta una serie di schede basate sui processori PPC 603 (riservati ai sistemi low-end) e 604 (per il 4000 si suppone), corredate dalle librerie necessarie al corretto funzionamento del Sistema Operativo. Ovviamente verrà implementata una funzione di emulazione 68K, in modo da garantire una compatibilità estesa verso il basso. E' interessante notare che gli sviluppatori riceveranno le schede PPC entro la prima metà del '96 (i primi prototipi erano

all'inverosimile.

Per quanto riguarda le novità più imminenti non si può fare a meno di parlare del CD-Rom ufficiale di Amiga Tech., il Q-Drive 1241 (dove Q sta per Quad, ovvero quadrupla velocità), dedicato esclusivamente all'A1200 (per i possessori di 4000 il problema non sussiste, dato che è sufficiente collegare un CD-Rom standard ATAPI). Tale unità non ha niente a che fare con quella presentata da C= poco prima della sua dipartita: quella infatti si collegava alla porta d'espansione, mentre il Q-Drive si connette direttamente alla PCMCIA ed è fornito di software per l'emulazione CD32 (ok, manca l'Akiko, ma visto che non l'ha mai utilizzato nessuno non mi sembra una grossa perdita).

Un'altra novità è data dall'introduzione entro maggio del nuovo A1200+, che comprenderà quasi sicuramente un 68030 a 40MHz, uno slot SIMM direttamente su scheda madre, un hard disk e un CD-Rom di serie. La presentazione ufficiale dovrebbe avvenire al CeBit di marzo.

Sicuramente vi farà piacere apprendere che è nuovamente possibile diventare sviluppatori autorizzati Amiga, versando una quota pari a 100 dollari nel caso siate interessati a produrre solamente software PD e/o Shareware. Per chi invece intendesse diventare programmatore a livello commerciale, la quota d'iscrizione è pari a 300 dollari annuali: nella cifra è compreso l'accesso a tutte le beta version di AmigaOS, ai tool per gli sviluppatori, alla documentazione hardware e ai newsgroup riservati. Ovviamente verrà garantito il pieno supporto Internet (a questo proposito vale la pena ricordare che presto sarà disponibile un pacchetto per accedere al mondo del WWW senza troppe complicazioni, preparato appositamente da Amiga Tech.). Per maggiori informazioni sul progetto ADSP (Amiga Development Support), lasciate pure le vostre generalità presso l'E-Mail "INFO@AMIGA.DE".



L'immagine statica purtroppo rende davvero molto poco, ma vi assicuro che vedere il tutto muoversi, anche a "fil di ferro", lascia davvero senza fiato!

Ci sarebbero da dire altre tremila cose, ma purtroppo lo spazio a mia disposizione non me lo consente (ho già debordato in maniera scandalosa); sappiate solo che all'inizio e alla fine dell'intervento di Kittel ci sono stati diversi minuti di applausi, a testimoniare la gratitudine di tutto il popolo amighista nei confronti di Amiga Technologies, che sta davvero svolgendo un ottimo lavoro.

L'entusiasmo non è comunque scemato quando è salito sul palco Alessandro Tasora che, senza indugio e con una parlantina svelta quanto schietta, ha presentato il suo Phenomena, un sistema d'animazione particellare basato su Real3D che ha veramente lasciato secchi tutti i presenti presentando dei risultati paragonabili alle più blasonate workstation Silicon Graphics.

Applausi a non finire anche per lui. Lo stesso discorso vale per l'ormai celebre Alberto Longo, che ha finalmente mostrato in pubblico il suo incredibile motore 3D texture-mapping che rappresenta il cuore di quel miracolo conosciuto con il nome di Breathless. Dal suo discorso è emerso che purtroppo l'Amiga non è molto adatto per la gestione del texture-mapping, non tanto per la mancanza di un modo chunky concreto, ma per una scarsa

efficienza dei processori (il discorso sarebbe ben diverso se TUTTI avessero almeno uno 030 a 50MHz). Avendo infatti come base d'utenza i possessori di A1200 non espansi (al massimo con fast-ram), si sono dovuti necessariamente sacrificare molti particolari quali le texture e i frame dei nemici (passati da 8 a 4 per esigenze di memoria), senza contare la forzata ottimizzazione per le CPU 020 che vanno inevitabilmente a penalizzare gli utenti di processori più veloci. Se comunque il gioco avrà il successo che merita, non mancherà una versione potenziata (!!!) magari pronta per il lancio del 1200+...

Purtroppo mi tocca tagliare qui e rimandare gli ultimi argomenti al prossimo mese. Mi scuso formalmente con gli "esclusi", ma purtroppo ho perso il controllo della tastiera e del resto gli interventi erano così interessanti da richiedere un certo spazio.

Mirko "TMB" Marangon

X-DVE by ClassX v2.010 Date:30/04/1995 322-34-002047-008192

n.	Oggetto	Inizio	Inq	Pausa	Usc
1	Testo:Play this an	0	50	50	50
2	Testo:X-DVE allows	0	40	40	40
3	Testo:Of Animated	6	40	40	40
4	Testo:With Every K	12	40	40	40
5	Testo:All Moving A	18	40	40	40
6	Testo:Thanks To Th	24	40	40	40

Oggetto	Progetto	Script	Colori	Animazione
Testo	Inf	Leggi	Leggi	Prova
Mod	Canc	Salva	Edita	Iff
Rep	Nuovo			Mem

Un'immagine di X-DVE, il sofisticato programma di effetti video in tempo reale realizzato dalla Class-X. Il suo motore per animazioni sfrutta le potentissime librerie XFA.

Un esempio in wire-frame delle animazioni particellari realizzate da A.Tasora tramite il suo incredibile pro-

già visibili all'Amiga Show di Colonia a testimonianza che non si tratta di vaponware): fra questi sono già certi alcuni nomi, fra i quali non mancano Maxon (produttrice del potente ray-tracer Cinema 4D), Softwood (ben conosciuti per l'eccezionale word processor, Final Writer) e Almathera (giunti alla ribalta con il rivoluzionario Photogenics).

Un altro aspetto interessante dell'intervento di Mr. Kittel riguardava il porting di AmigaOS su altre piattaforme... speriamo proprio. Per ciò che riguarda il lancio del primo modello di PowerAmiga (così verrà chiamata la linea basata su PPC) bisognerà attendere i primi mesi del '97 (non proprio una cosa rapida), anche se di sicuro l'attesa verrà giustamente ripagata con una macchina dalle prestazioni eccezionali, con chip-set completamente nuovo e un sistema operativo perfezionato

Ecco un'immagine (purtroppo non molto significativa) di Visual Neuro-computing, un sistema per creare e addestrare reti neurali.



COALA

E' un uccello! No, è un nuovo frigo lanciato sul mercato! No, è Superman! No, è un temibilissimo orsacchiotto peloso!

Valido esempio della tanto agognata cabina virtuale. E interessante notare come gli indicatori continuino a funzionare realmente anche spostando la testa (TFX non lo faceva, però lì c'erano le texture).



Da questa particolare visuale esterna è possibile osservare l'ombra dell'elicottero proiettarsi sul terreno. È una finezza il fatto che si sposti a seconda della posizione del sole.

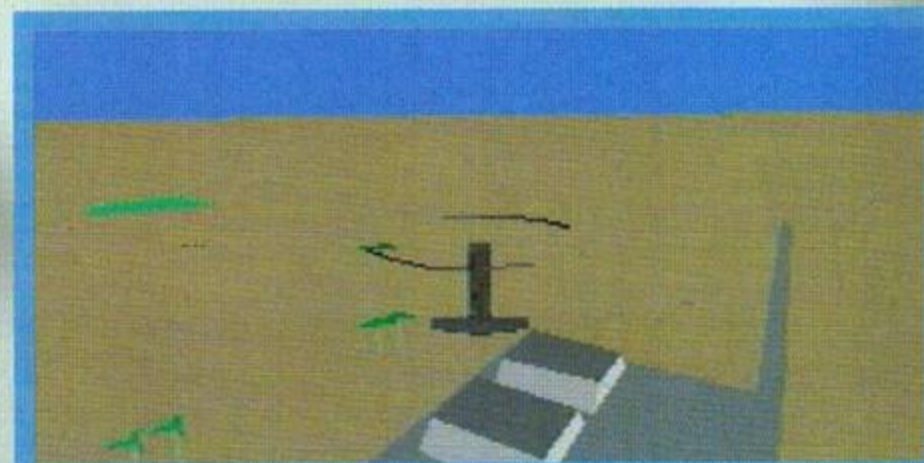


Ebbene sì, l'elicottero del futuro si chiama come una razza di orso. Vi sembra una cosa seria interrompere in questo modo la gloriosa sequenza di nomi delle tribù indiane, partita dall'ormai lontano Kiowa - che prese parte alla guerra del Vietnam - per arrivare fino all'Apache dei nostri giorni? Al limite scegliete un nome che incuta un po' più di paura, chissà tipo Cobra; invece no, l'AH-88 si chiamerà proprio Coala. Non è nemmeno questa grossissima innovazione rispetto al precedente AH-64A: hanno tolto il co-pilota, e questo è quanto. Non che io abbia nulla contro i suddetti orsetti, tanto bene o male se ne stanno in Australia, mangiano le loro foglie d'eucalipto e non rompono l'anima a nessuno, però... Ma veniamo a noi e al gioco. Questa nuova produ-

Già impostando dei settaggi medi, la grafica tende a perdere colpi; purtroppo è il prezzo da pagare per una maggiore fluidità sui processori al di sotto degli 030. Tutto sommato accettabile, non trovate? No, eh? Sempre a lamentarsi questi lettori...



Il gioco al massimo del dettaglio, con orizzonte visibile fino a mille metri, ombre, orizzonte sfumato e altre amenità simili. Una vera gioia per gli occhi! Non si può dire lo stesso del vostro processore, che inevitabilmente dovrà fare gli straordinari. Un 68030 a 50MHz e quantomeno raccomandato.



Ehm, ok, non è propriamente la cosa più impressionante di questo mondo, però così è velocissimo anche su un 1200 di base... bello sforzo, direte voi, ed effettivamente non posso darvi torto. A questo punto tanto vale tirar fuori il vecchio, ma pur sempre ottimo, Gunship 2000.

zione Empire ha un aspetto decisamente intrigante, ammesso che vi piaccia questo genere di titoli: a prima vista si tratta di un simulatore bellico di elicottero, oserei dire sulle orme dell'ormai mitico Gunship 2000, ma questa impressione viene parzialmente smentita fin da subito. Oh, intendiamoci, i punti in comune ci sono: si pilotano gli elicotteri per far la guerra al nemico e in entrambi esistono dei modelli di aeromobile che non hanno - e non avranno - mai visto la luce (di una battaglia). Ma le similitudini si fermano qui. Dove infatti Gunship 2000 si proponeva con un'impronta decisamente più tesa verso la simulazione, con una trama, una serie di missioni concatenate, promozioni e il successivo comando di una vostra squadra, Coala risulta essere impostato in maniera volutamente più arcade. Dietro il gioco non c'è storia, ma viene fornita una serie impressionante di opzioni: è possibile scegliere prima di tutto il tipo di

missione che si vuole affrontare - si va dalla pace alla guerra totale, passando per l'interessante possibilità di allenarsi a colpire un determinato mezzo-, in che periodo delle 24 ore si vuole combattere - alba, giorno, tramonto e notte -, il tipo di armamento che si vuole utilizzare - uno tipicamente da guerra anticarro, uno misto e uno fatto per missioni con bersagli dalla corazzatura leggera -, il tipo di elicottero - ce ne sono quattro: Apache e Coala per gli alleati, Mi-28 e 35 Hind per i russi - e la zona del pianeta in cui si desidera combattere.

Le combinazioni sono quindi innumerevoli e garantiscono una longevità incredibile, ma a mio avviso non trasformano Coala in un simulatore vero e proprio. Quest'opinione viene ulteriormente rinforzata una volta che si siede al posto di guida: pochi strumenti, tra cui un altimetro, un misuratore della velocità e un radar senza alcuna dicitura; due tipi di cruscotto solamente (uno per i tre elicotteri più "leggeri", l'Apache, il Coala e il Mi-28 Hind, e uno per il Mi-35 Hind). Una volta in volo e in

combattimento la cosa non cambia di molto: è difficile riconoscere dalla lunga distanza qualsiasi veicolo o velivolo a meno che non lo si acquisisca come bersaglio, ma manca poi un tasto che permetta di deselezionarlo o di cambiarlo; è possibile, una volta che si viene colpiti e ci si trova in condizioni pietose, atterrare alla base e ritrovarsi così all'interno di un elicottero prontamente riparato, e rifornito di carburante e munizioni, pronti per tornare a combattere. Ne converrete con me che il tutto è sì divertente su un computer, ma decisamente poco realistico dal punto di vista simulativo. Altro indice della natura arcade del gioco è -tah dah - il punteggio... In pratica Coala raggiunge e oltrepassa quel punto di riferimento che era stato F-15 Strike Eagle (I e II) per le simil-simulazioni con impostazione arcade, con un risultato comunque apprezzabile.

Ora scusatemi, devo tornare al mio Longbow...

Alex Rossetto

L'IMPORTANTE E' ESSERE SICURI

Non vorrei sbagliarmi e fare quindi una figura abbastanza meschina, però un paio di sigle e nomi sono sbagliati, in Coala. Direi di partire subito con gli elicotteri: il Mi-35 Hind che avete occasione di pilotare altri non è che il Mi-24W Hind, potente mezzo da guerra che ognuno di voi ricorderà dall'utilizzo che ne è stato fatto per Rambo 2, o per l'Afganistan. Il Ka-41 Hokum invece si chiama Ka-34 Hokum, ed è il famoso birotore sovietico, un'eccellente mezzo per i duelli aerei contro altri elicotteri. Per finire passiamo allo ZSU 200: Zoo e non 200 è il nome con il quale è conosciuto in occidente, mentre la sigla esatta è ZSU-23 o 24, e il soprannome sovietico è "Shilka".

Errare è comunque umano...

Un CH-47, famoso elicottero utilizzato spesso per il trasporto delle truppe americane in Vietnam. In alcune missioni vi toccherà fargli da scorta e non sarà proprio una passeggiata.

In questa bellissima foto (va beh, carina) è possibile ammirare l'affascinante armamentario del Coala, che in quanto a cattiveria non ha davvero molto da spartire con l'omonimo orsacchiotto.

Volare di notte può essere davvero un'esperienza incredibile, soprattutto se non disponete di un qualche visore a infrarossi. Fortunatamente il gioco prevede anche questa eventualità.

In questa schermata potrete selezionare uno dei quattro elicotteri che il gioco mette a disposizione. Come potete vedere il gioco non è proprio parco in fatto di descrizioni.

L'A-10 Tank Killer, un vero e proprio bidone volante, dotato però di un mitragliatore tanto grosso quanto potente. Può inoltre trasportare un carico di armi capace di spazzar via una piccola cittadina senza troppi problemi.

REVIEW

AMIGA

A parte gli appunti sull'impostazione, Coala è veramente un ottimo prodotto: la realizzazione tecnica

è un po' pesante dal punto di vista grafico (risulta un po' lento su un 1200), ma con risultati non indifferenti, come la possibilità di guardarsi intorno senza soluzione di continuità, solamente muovendo il mouse, formula adottata la prima volta su PC un paio d'anni fa con TFX; i poligoni visualizzati non sono in numero eccessivo, ma rendono bene l'idea dei veicoli nemici, specialmente quando ci si trova in un duello aereo (sono riuscito persino a scorgere il doppio rotore di Ka-34 Hokum). È inoltre possibile scegliere fra ben 10 livelli di dettaglio, separatamente per i mezzi e per il terreno, disabilitare l'ombra, l'orizzonte sfumato e via dicendo, rendendolo così utilizzabile anche su un "semplice" Amiga 1200.

Il sonoro non è dei più esaltanti, almeno durante l'azione di gioco, mentre i moduli suonati durante la visualizzazione delle varie schermate sono orecchiabili.

La giocabilità non è male: certamente risulta minata dalla velocità - decisamente insufficiente su un 1200 al massimo dettaglio - ma la difficoltà delle missioni è ben calibrata, e portarle a termine è un compito impegnativo ma relativamente piacevole, e prima di finirle tutte raggiungerete sicuramente la mia età.

H A R D W A R E

Coala arriva sia in versione AGA che ECS, ma per girare in maniera decente su un qualsiasi Amiga necessita almeno di un 68020 come processore. Benvenuti quindi i possessori di 2000 accelerati, ma quelli di A500 o 600 base è meglio che lascino perdere.

La prova l'abbiamo effettuata su un 1200 base e su un 1200 con 68030 a 50MHz, e il voto è dato in riferimento alla prima macchina. Chi ha la possibilità di utilizzare un 4000 o un 1200 accelerato lo alzi indicativamente di 3 o 4 punti.

AL MIO MIGLIORE NEMICO

I mezzi utilizzabili in Coala sono effettivamente solo quattro, ma ciò non significa che anche i vostri avversari debbano limitarsi; vediamo un po' alcuni dei principali rompiscatole che potete trovarvi di fronte (coi nomi che vi dà il gioco)...

F-15 STRIKE EAGLE

Un aereo estremamente versatile e maneggevole - ispiratore tra l'altro di un paio di bei titoli anche se, come questo Coala, dall'impostazione piuttosto arcade.

MIG-27 FLOGGER

Il corrispondente dell'Eagle, è anch'esso molto veloce. La tattica migliore per sopravvivere a entrambi è quella di tenersi molto bassi e di utilizzare i missili aria-aria.

A-10 WARTHOG

Uno dei miei aerei preferiti, difficile da buttar giù (nella realtà, nel gioco poi non così tanto) ed estremamente utile nel supporto aereo.

SU-25 FROGFOOT

L'equivalente dell'A-10, ma decisamente meno carismatico. Facile da tirare giù, almeno nel gioco.

AH-1 COBRA

Ah, uno dei nemici più pericolosi. Come suggerisce il gioco è meglio tendergli le imboscate; fosse facile...

KA-41 HOKUM

Elicottero da combattimento della Kamov, riconoscibile per i caratteristici doppi rotori controrotanti.

CH-47 CHINOOK

Elicotterone da trasporto della NATO. Due

rotori su livelli differenti, non armato, carne da macello...

MI-14 HAZE

Elicottero da trasporto sovietico. Lento, grosso, senza armi... Che gusto ci troverò a farli fuori... Blam!

LIV LEOPARD TANK

Carro armato degli alleati. L'ideale per consumare i propri missili aria-terra; il risultato? Un macello.

T-72 BATTLE TANK

Anche chiamato Dolly Parton, per via della corazzatura extra per la torretta (non so se conoscete Dolly Parton, ma non posso spiegarvi la connessione su TGM), scoppi che è un piacere e non rappresenta, come del resto il Leopard, alcun problema per voi.

PRTL

Mezzo corazzato alleato, pericolosissimo per gli elicotteri per via dei missili terra-aria. Colpite e scappate, oppure scappate solo.

ZSU 200

Il nome originale è ZSU-24 "Shika" e, a parte quello, è pericoloso come il PRTL. Meglio farli saltare quando li vedete, oppure allontanatevi al più presto.

APC e M-113

Mah, sono degli autobus (si fa per dire) un po' corazzati, ma non hanno alcuna potenza offensiva nei vostri confronti. No sweat.

AMBULANZE

A parte il fatto che in inglese si scrive Ambulance (non mi sono sbagliato), è meglio non colpirle, perché vi sottraggono punti. Sparare a questi mezzi è un po' come giocare con TMB a Puyo Puyo...

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ

84

GLOBALE



PROGRAMMA & MANUALE IN ITALIANO

HELL A CYBERPUNK THRILLER

UN THRILLER SENZA FINE
CONTRO SATANA E I DEMONI
PER SCONFIGGERE L'INFERNO.

GAMETEK

ANIMATO DA UN CAST DI GRANDI STELLE, TRA CUI DENNIS HOPPER (APOCALYPSE NOW), GRACE JONES E LA TOP MODEL STEPHANIE SEYMOUR, HELL TI PROPONE LA PARTE DI GIDEON O RACHEL, EX INVESTIGATORI PER IL GOVERNO. NEL TUO VIAGGIO, DALLE CITTA' FUTURISTICHE FINO ALLE PROFONDITA' DEGLI INFERI, RISOLVERAI INNUMEREVOLI MISTERI.

LA GRAFICA 3D, L'ANIMAZIONE E I VIDEO MULTIMEDIALI IN FULL MOTION RENDONO AL MEGLIO L'ATMOSFERA SOPRANNATURALE E L'ORRORE HIGH-TECH.

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

CD - MPC

FLIGHT OF THE Amazon Queen

Un'update della versione PC di Amazon Queen è importante già di per sé, in quanto testimonia come le avventure e (spero) i roleplay concepiti su PC/CD-Rom non ci siano affatto vietati. Non è infatti un mistero che con un po' d'impegno (e qualche rinuncia), sia possibile convertire simili prodotti anche sui nostri amati

solo quattromila caratteri e quindi cercherò di non perdermi in inutili chiacchiere): Joe King, pilota di aeroplani nell'America dei Gangster, ottiene di trasportare la famosa e amata attrice Faye Russel nella foresta (amazonica?) per un servizio fotografico. A complicare le cose ci si mette l'odioso Andersson, rivale in affari nonché direttore della Flying Dutchman, che riesce a rapire la ragazza sotto il naso di Joe, sperando di poterla trasportare con i SUOI aerei, soffiandogli l'esclusiva del servizio. Il povero King, messo davanti al fatto compiuto, viene intrappolato nell'albergo di Faye: a voi aiutarlo a scappare e far fallire il piano criminoso di Andersson, altrimenti non avrete né la gloria né i soldi per mantenere in vita la vostra compagnia aerea. Nel gioco avrete a disposizione una serie di comandi come apri, muovi etc. per interagire con il mondo esterno, affiancati a un inventario grafico di ciò che vi portate dietro, accessibile tramite il solito metodo intuitivo. Cliccando con il pulsante sinistro si selezionano oggetti/verbi semplici, con il destro una possibile combinazione degli stessi tra loro.



Chissà a cosa serviranno un paio di seni finti...

Amiga. Certo, un gioco come questo non è che sia complicatissimo da riprogrammare, dato che pur sempre di avventura grafica si tratta, però è bello vedere come le "grosse" case del calibro della Time Warner abbiano ancora l'ardire di uscire su una macchina data troppo presto per spacciata. La storia è ovviamente la stessa della versione PC, la sintetizzerò per i più distratti in poche righe (ho

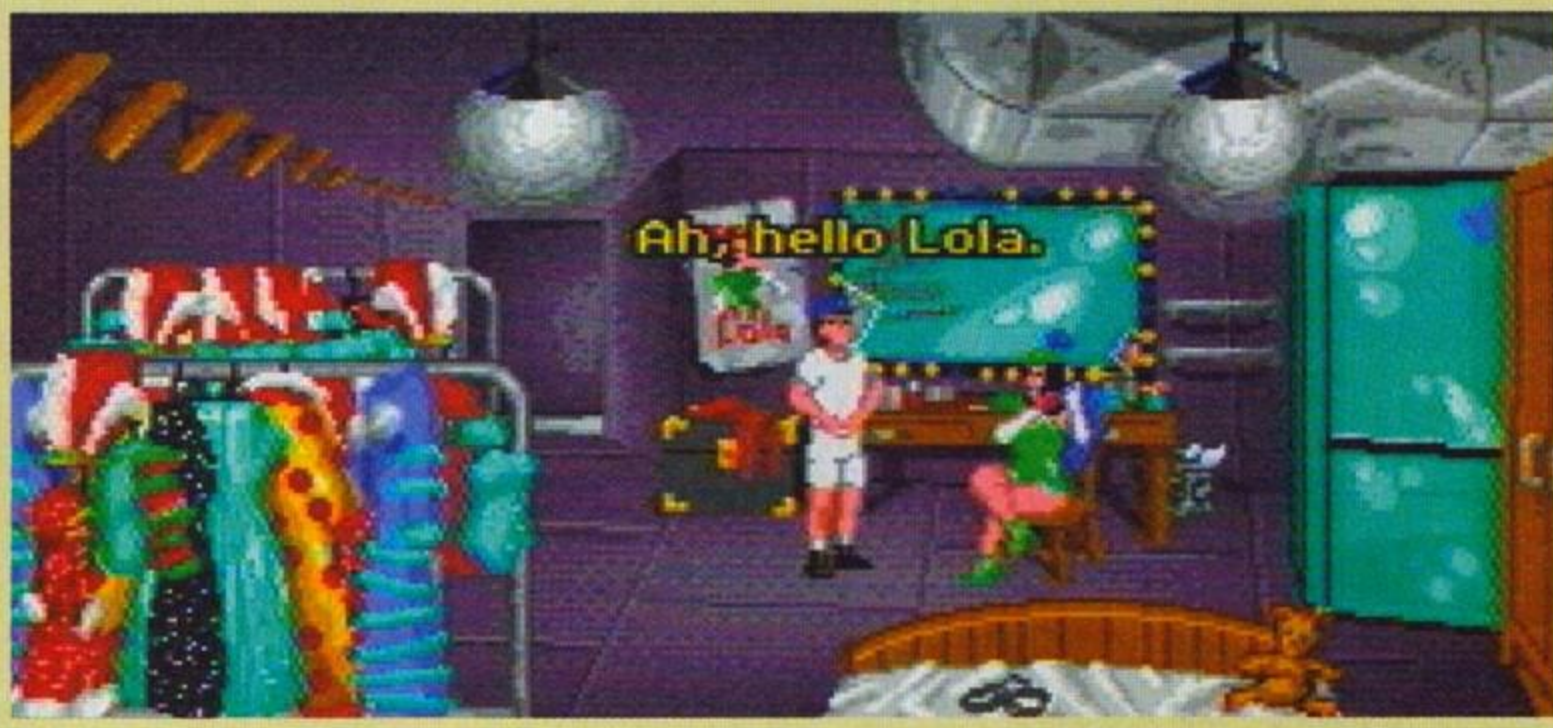
Maledizione! Il nostro travestimento è stato scoperto. Chissà come mai...



Nel terribile laboratorio di nonmiricordopiùchi, si sta tentando un terribile esperimento di mutazione genetica.

Molti saranno i personaggi con cui entrerete in contatto durante l'esplorazione delle locazioni, alcuni amichevoli e altri meno, tutti comunque importanti ai fini dello sviluppo della storia. I dialoghi avvengono scegliendo da un menu di frasi possibili quella più appropriata. Finalmente non avrete più la possibilità di ripetere "a pappagallo" per centomila volte (e far

Il nostro Joe si trova in una situazione alquanto imbarazzante.



Finalmente, finalmente! Le avventure grafiche Lucas-style ricominciano a uscire! Basta con i cloni di Doom! Viva Zak McKracken, Maniac Mansion e Day of the Tentacle!

ripetere ai personaggi) le stesse cose: la conversazione evolve comunque verso una fine naturale, che ne abbiate ricavato le informazioni necessarie oppure no.

Non mi soffermo sull'aspetto grafico, perché non c'è veramente nulla da dire in merito: pensate ad Indy IV, Monkey Island e a tutti gli altri giochi Lucas, e rendetevi conto che ne hanno riutilizzato persino i caratteri di testo. Caricatene uno e fatevi un'idea, io passo volentieri al commento.

Alessandro La Spada

AMIGA

Aaah, dei tre titoli che dovevo recensire ho lasciato questo per ultimo, in modo godermelo di più: peccato per il poco

spazio a disposizione, comunque vi basti sapere che il gioco è granché bello! Soprattutto per chi non ha a disposizione un PC, come nel mio caso, rappresenta il gradito ritorno sui nostri monitor di un'interfaccia che ha fatto epoca e che da troppo tempo mancava, se escludiamo Heimdall II e Simon il Mago (di cui attendiamo ancora il seguito su Amiga). L'ambientazione è accattivante, così come i vari personaggi che ispirano simpatia sin dall'inizio. Tutto lo stile del gioco, a partire dal nome del protagonista è improntato all'umorismo, e la cosa non guasta mai. Anche gli enigmi sono abbastanza logici, spesso avrete l'impressione di "incappare" casualmente nei vari oggetti, ma utilizzarli nel modo corretto non è un concetto astratto come in altri giochi (vedi Discworld). Non mi è mai capitato di trovarmi nella classica situazione senza via d'uscita, che spesso con frustrazione si sperimenta, e cioè "provo a fare tutto con tutto". L'aspetto sonoro consiste in una musicchetta leggera che vi accompagnerà nel corso dell'avventura, tentando di eguagliare l'iMUSE e variando quindi nelle situazioni interessanti. L'unico appunto che posso muovere, così su due piedi, è che forse il vostro progredire è anche troppo aiutato dai commenti di Joe: si tratta però di una sorta di aiuto "introduttivo": scomparirà avanzando nel gioco.

In conclusione, una boccata d'aria fresca per gli amanti delle avventure.

H A R D W A R E

Amazon Queen trova posto su ben 11 dischi installabili, ma è comunque possibile giocarci anche senza hd (il mio Caviar non funziona più, perciò è proprio ciò che ho fatto!), chiaramente il dinamismo dell'avventura ne viene un po' penalizzato.

PRESENTAZIONE	●	89
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	
		GLOBAL



SIM ISLE™

Cosa ne pensi di trasferirti ai Caraibi?



Puoi gestire un ecosistema di foreste e assumere il controllo di isole tropicali. Vedrai scenari mai visti, incontrerai specie animali sconosciute e in via di estinzione. Dovrai resistere agli attacchi alieni e indigeni. Sarai tu l'artefice del delicato equilibrio tra interessi e natura.

**DA DICEMBRE:
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
CD.Rom L. 99.900**

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



Turbo TRAX

Si può attendere un gioco per oltre due anni e poi, una volta uscito, rimanerne delusi? Purtroppo sì...

Se ben ricordo, la prima volta che ho sentito parlare di questo videogioco eravamo ancora nella vecchia redazione. Pensate, a quei tempi l'Amiga portava ancora orgogliosamente il marchio Commodore e ogni uscita per questa macchina era accompagnata da un entusiasmo senza precedenti.

Oggi, come ben sappiamo, le cose non vanno più così, ma questo penso lo sappiate tutti. Comunque bando ai pessimismi e cerchiamo di capire il perché di tanto ritardo per un prodotto, tutto sommato abbastanza semplice.

Del resto stiamo parlando di un arcade, quindi nulla di così incredibile e complesso da richiedere tempi di sviluppo enormi! Manco fosse, chissà, The 11th Hour.

zione di déjà-vu, cosa che tenderà ad aumentare in modo preoccupante non appena vi ritroverete in pista. Il tutto assomiglia sfacciatamente a Overdrive del Team 17 e la cosa, che a prima vista potrebbe sembrare positiva, in realtà non lo è affatto. Del resto stiamo parlando di un gioco uscito una marea di tempo fa, in piena era Alien Breed, quando il 1200 iniziava a muovere i primi passi; oggi è più che lecito aspettarsi qualcosina in più.

Purtroppo le assonanze non si fermano al primo impatto visivo, ma si fanno sentire anche su altri particolari, come il design delle piste, che prevede solo ed esclusivamente curve a 90 gradi (che sforzo!). Anche lo stile di gioco è identico: non bisogna mai fare un errore, è necessario raccogliere i vari turbo presenti sulla pista (altrimenti vi scordate di arrivare primi) e nel contempo evitare di scivolare sulle solite maledette chiazze d'olio. Di positivo v'è la possibilità di potenziare il vostro mezzo comprando "upgrade" per il motore, per lo sterzo, per i pneumatici e per i turbo. L'idea è positiva, ma la realizzazione lascia un po' a desiderare (preferivo di gran lunga l'impostazione grafica di Wheelspin, da questo punto di vista).

Insomma niente di nuovo sotto il sole, soprattutto da quando sul mercato sono presenti giochi come MicroMachines II (purtroppo non su



I particolari grafici non mancano in TTrax, quella che manca è la giocabilità.

Amiga, sigh!), che hanno portato questo genere di software su un altro piano (molto, ma molto più alto di Overdrive e soci).

Mirko "TMB" Marangon

AMIGA

Mentirei se non vi dicessi che mi aspettavo molto (veramente MOLTO) di più da questo Turbo Trax (ma forse questo l'ho

già scritto). Dopo il gran parlare che se n'è fatto sulle riviste inglesi, ho atteso con ansia il lancio di questo gioco, anche perché sono un appassionato del genere e difficilmente mi faccio sfiduciare dalle prime impressioni.

Devo ammettere che la prima volta che ho giocato a TT mi sono abbastanza divertito; il gioco era sì difficile, ma anche divertente, soprattutto ho apprezzato il controllo del mezzo, abbastanza "professionale". Però dopo qualche ora mi sono reso conto che d'innovativo questo prodotto non ha davvero nulla. Le curve sempre uguali, i percorsi da impararsi a memoria, gli upgrade, etc., sono tutte cose viste e sperimentate centinaia di volte. Forse il vero difetto di TT è quello di essere stato concepito più di due anni fa, quando sul mercato non v'erano ancora validi prodotti da questo punto di vista, comunque non competitivi come MM2 e derivati.

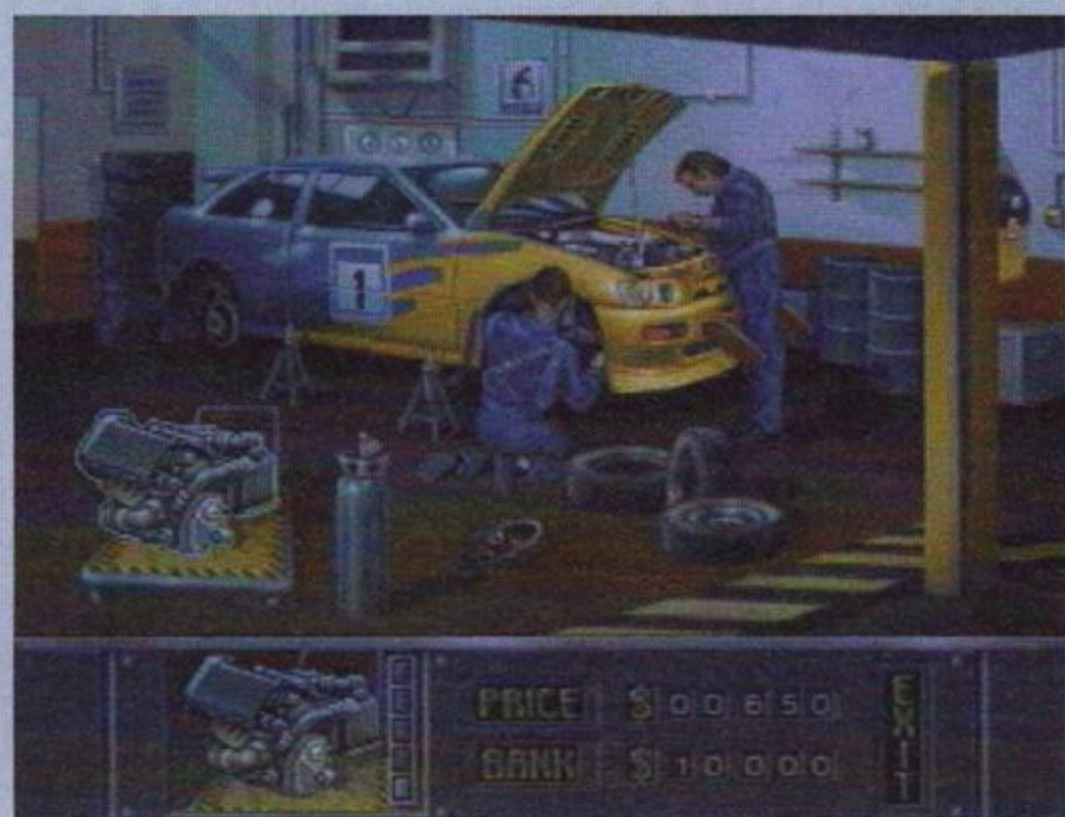
Sono sostanzialmente deluso, soprattutto dopo una così lunga attesa, ma la cosa più triste è che non vi sono valide alternative, quindi se proprio non potete fare a meno di TT (ma ne siete veramente certi?), compratelo pure, ma non crediate di giocare in eterno.

H A R D W A R E

TT gira praticamente su tutti i modelli di Amiga ed è tranquillamente installabile su hard disk. E' prevista una versione per CD32, che comunque non offrirà nulla di più rispetto alla versione su dischi (forse qualche traccia audio, ma non fatevi illusioni).

PRESENTAZIONE	●	80
GRAFICA	●	
SONORO	●	
GIOCABILITÀ	●	
LONGEVITÀ	●	

GLOBALE

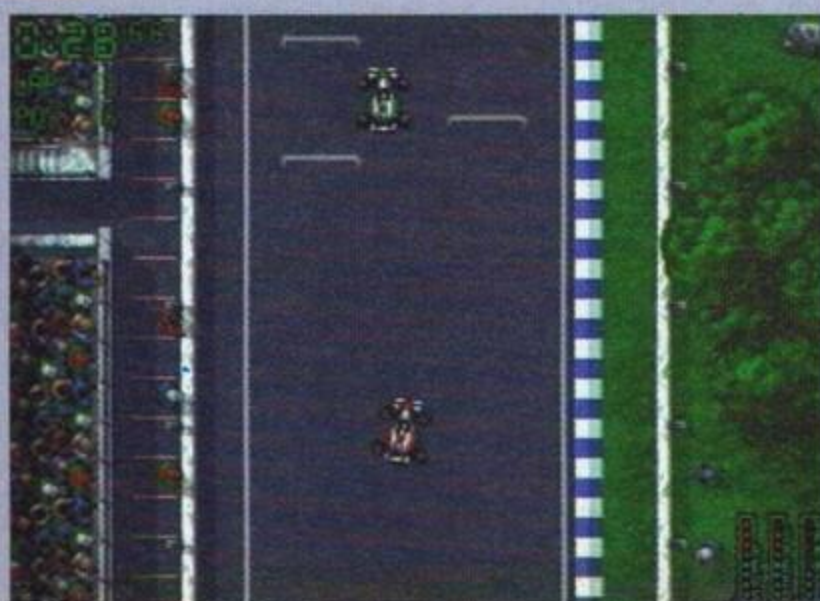


Gigi 'er meccanico ci sta mettendo a punto il motore. Ok, scherzavo, in realtà si tratta del solito schermo delle opzioni.

Se devo proprio essere sincero, non ho proprio idea del perché o del perché di tanta attesa e tutto sommato non è che la cosa mi tocchi più di tanto, ma allora perché continuo a sprecare caratteri inutilmente? Forse perché non ho nulla da dire? Ma state scherzando, ma con chi o cosa credete di avere a che fare? Ok, basta insulti, ho capito...

La prima volta che andrete a caricare il gioco, incapperete quasi immediatamente in una strana sensa-

Secondo voi cosa ci dovrei scrivere in questa didascalia?



Chissà se riuscirò a superare quei due disgraziati là davanti.





ROBERTA WILLIAMS'

KING'S QUEST

THE PRINCESS BRIDE

CD-MPC

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO



*Ora puoi
fantasticare*



Allo scoccare del decimo anno dalla prima uscita di KING'S QUEST, ritorna il settimo episodio della famosissima serie "fantasy".

Con il suo enorme manoscritto ambientato in 6 diversi mondi, i suoi 70 personaggi che interagiscono per tutto il gioco, le centinaia di animazioni spettacolari, KING'S QUEST VII rappresenta il progetto più maestoso della SIERRA, sviluppato utilizzando un'animazione mozzafiato.



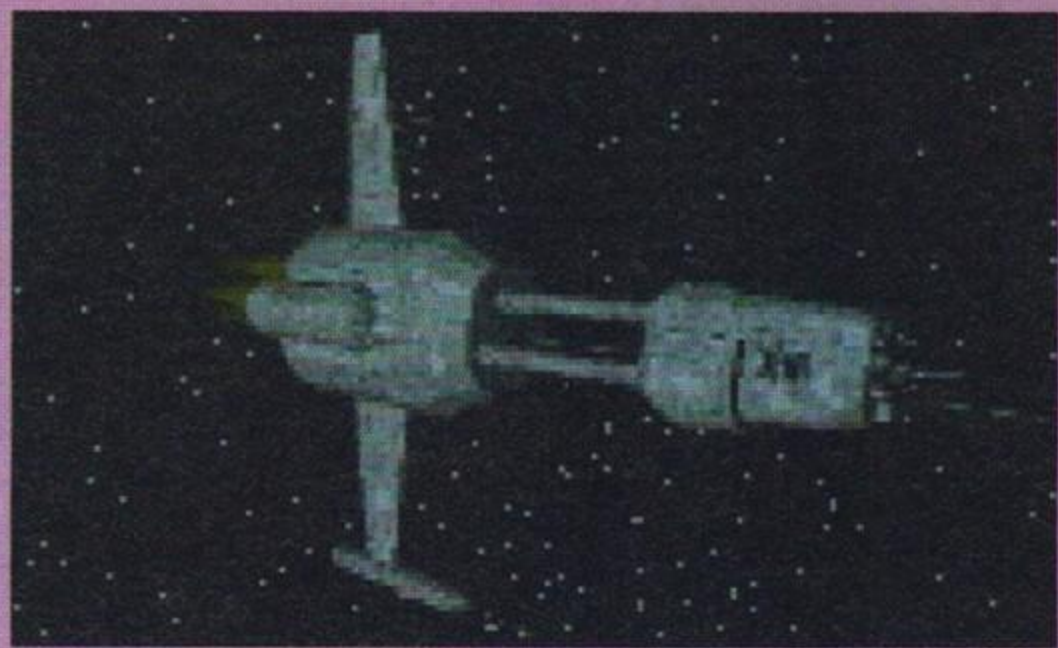
S I E R R A®

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

Fino a pochi mesi fa, di giochi Doom-style su Amiga neanche l'ombra. Poi Gloom, Alien Breed 3D, Fears, l'annuncio di Breathless... Cytadel non sarà fuori tempo massimo?



Un frame preso dall'intro, tutto sommato buona se consideriamo che è stata fatta tenendo in mente l'A500.

Siete partiti dalla Terra a bordo del cargo "X16" con destinazione una colonia penale sotterranea, definita "la Cittadella", con lo scopo di ripristinare i contatti interrotti (fin qui ricorda un filmetto da quattro soldi, del quale non mi viene in mente il titolo...). Siete già sulla navetta di collegamento, quando scorgete una forma oblunga nello spazio, velocissima... diretta proprio contro l'X16! Un missile! (Ka-boom e addio X16). Nella manovra di fortuna che ne deriva, il secondo pilota resta ucciso: siete soli, voi e la Cittadella misteriosa.

Questo lavoro dei polacchi Arrakis riprende il filone di Doom nella maniera più classica possibile. Dovrete scoprire i misteri della Cittadella attraversandone i livelli, dai sotterranei ai magazzini passando per le terribili prigioni, cosa ovviamente non facilitata dagli abitanti: fauna locale e detenuti armati fino ai denti. Nel corso delle vostre peripezie troverete lancia-

fiamme, pistole, mitragliatrici, fucili e relative munizioni con cui distribuire un po' di pace eterna, oltre ad altri oggetti. Insomma, dal punto di vista del concept niente di nuovo sotto il sole.

Per quanto riguarda il lato visivo, avrete a vostra disposizione numerose opzioni di riconfigurazione grafica: è possibile settare la dimensione della finestra di gioco (8 grandezze: da francobollo a full-screen), il livello di dettaglio (minimo, intermedio e massimo), la presenza o meno delle texture sui pavimenti e infine la difficoltà. Il gioco inizia



Questa è la dimensione massima utilizzabile nel gioco. Ovviamente riservata ai soli possessori di 030 a 50MHz...

Ma che gioco spiritoso, ci saluta pure prima di spararci!



con i parametri ideali per il vostro sistema, potrete comunque modificarli a piacimento in qualsiasi momento.

Dopo aver assistito alla presentazione di cui parlavo poco fa (realizzata completamente in ray-tracing), ci si ritrova nel menu principale: opzioni standard, come il modo allenamento o la possibilità di riprendere un gioco salvato e/o iniziare una nuova avventura, non credo necessitino di ulteriori spiegazioni. Utile il modo allenamento, con cui prendere confidenza con i vari ambienti (ovviamente le mappe saranno diverse). Scegliendo di iniziare una nuova partita, sarete catapultati soli e senz'armi nei sotterranei della Cittadella.

A questo punto si passa alla visuale in soggettiva tridimensionale. Nella parte bassa dello schermo sono visualizzati i "punti-vita", un encefalogramma relativo allo stato di salute, un'icona dell'oggetto in uso, le munizioni e gli eventuali acceleratori ritrovati. Grande e originalissima novità è costituita dai messaggi, che vorrebbero trasformare questo gioco in una sorta di arcade-adventure: mano a mano che incontrate oggetti e/o situazioni, il capitano ne commenta le caratteristiche. Si capisce quindi come non si tratti di un puro blast'em up, tanto che dovrete darvi da fare per ricostruire una bomba: presumo che della Cittadella, alla fine di tutte queste peregrinazioni, non resterà in piedi molto...

Alessandro La Spada

AMIGA

OK, dopo la descrizione, la presa di posizione: Cytadel ha perso il treno. L'intro mi aveva molto ben disposto: tutta digita-

lizzata, anche se solo in toni di grigio e "pixellosa" fino all'inverosimile, con anche un po' di parlato e musica d'atmosfera abbastanza "acchiappante" (niente di trascendentale, comunque): sembra quasi l'inizio di Alien! L'impatto con il gioco in sé è un po' deludente: d'accordo che sappiamo già cosa aspettarci, ma se si escludono i commenti del capitano non c'è proprio nulla che non si sia già visto in Gloom o Alien Breed 3D.

E' tutto carino, verrebbe anche da andare sino in fondo, però non si "ingrana" mai. Manca il feeling di Gloom, la spinta a lanciarsi nella mischia e far saltare a fucilate i nemici in mille pezzi. So che non è facile da esprimere a parole, ma giocando a Cytadel (di notte, grazie al tempestivo TMB) ho proprio avuto l'impressione di stare solo "facendo il mio dovere". Inoltre il gioco, sul mio 1200 non "pompato" in nessun modo, è LENTO e SCATTA in una maniera impressionante. Mi chiedo perciò se, una volta sborsati i soldi per un suo acquisto, potrei accontentarmi della finestra ridotta e del livello di dettaglio minimo. Questa limitazione, ovviamente, pesa ancor più su macchine inferiori. Insomma, mettiamola così: state aspettando dal mese scorso e siete delusi da Fears? lo aspetterei ancora per Breathless, previsto a gennaio. Dovesse rivelarsi brutto (e sarà MOLTO dura... NdTMB), Cytadel sarà ancora gioiosamente nei negozi ad attendervi.

H A R D W A R E

Cytadel gira su tutti i modelli di Amiga, dal 500 al 4000, ma non aspettatevi miracoli sul primo. Per giocarlo a tutto schermo è necessario possedere almeno un 68030, possibilmente a 50MHz. I 5 dischetti che compongono il gioco non possono essere installati su hard disk, ma almeno è previsto l'uso del drive esterno.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

79

GLOBALE

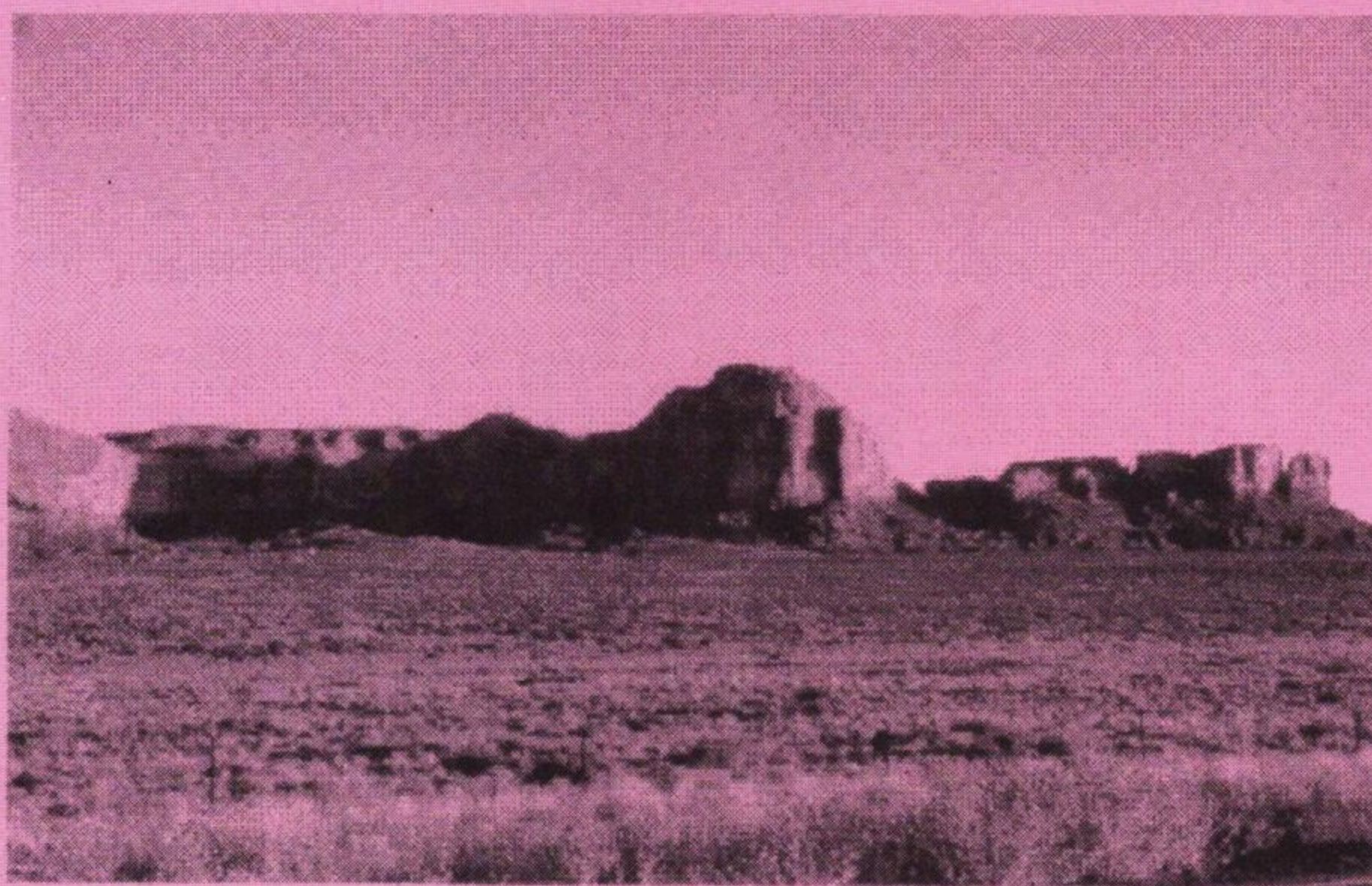
VIA TIMAVO 7/b

051 6145210

BOLOGNA

BRAIN PUMP

SOFTWARE STORE



We're working hard to bring you the best of
my fantastic United States of America; so
you'll reach your Heroes and keep on dreaming.
Just ask for our " PUMPER '95 "
(Brain Pump PC VideoGames '95 Catalog)

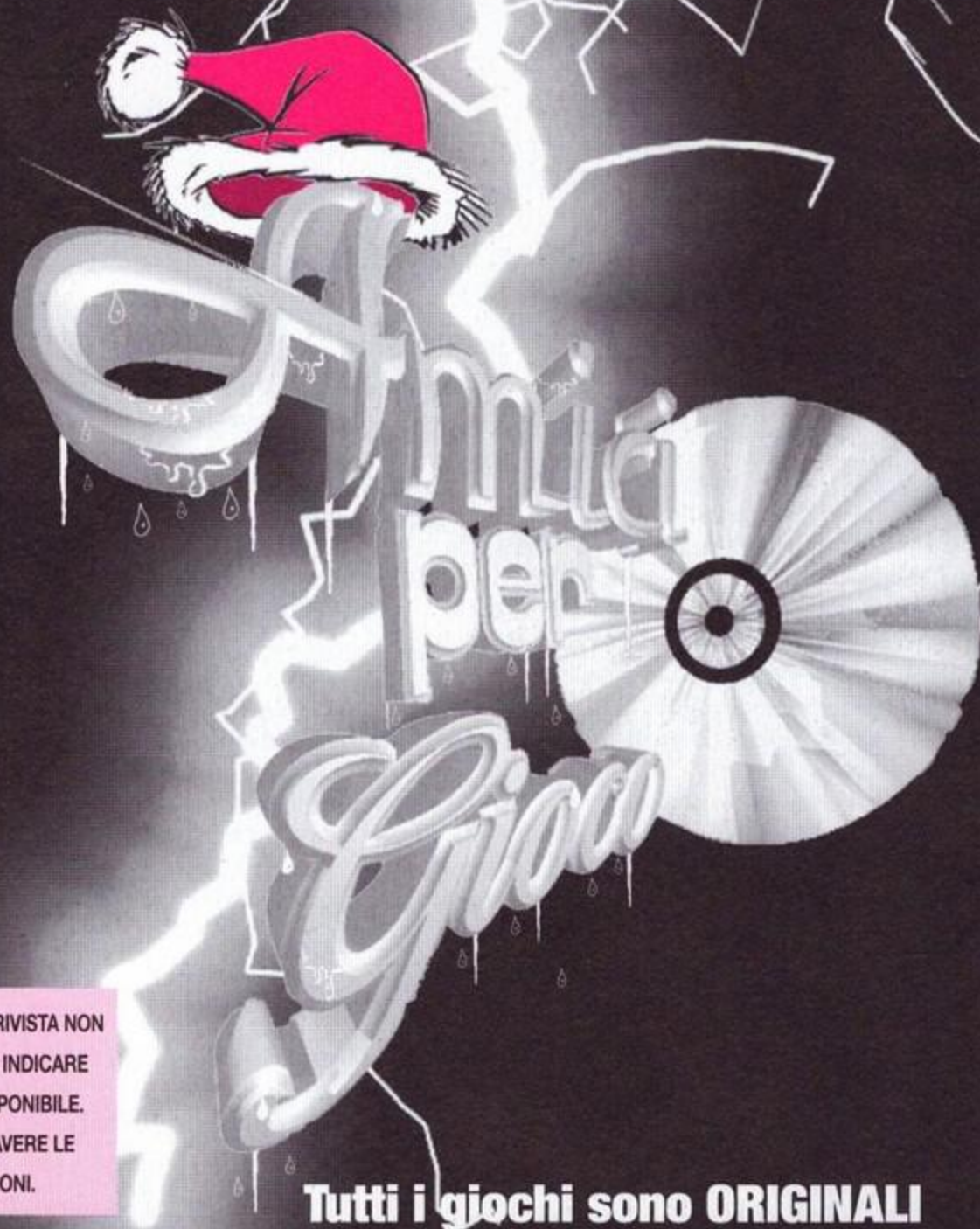
Frank Millican
San Diego - California

AMIGA 500 1200 CD32

A 320 APPROACH TRAINER	L. 83.900		
ACID ATTACK COMPILATION	L. 68.000	L. 68.000	
ALIEN BREDD 3D	L. 78.900	L. 78.900	
ALL TERRAIN RACER	L. 59.000	L. 69.000	L. 69.000
ANDRE AGASSI TENNIS	L. 68.000	L. 68.000	L. 69.000
ANTROPHY	L. 68.000	L. 68.000	L. 68.000
BEAU JOLLY COMPILATION	L. 75.000		
BLITZ BASIC	L. 69.000		
BLITZ BOMBERS	L. 69.000	L. 68.000	L. 69.000
BRUTAL	L. 69.000	L. 69.000	L. 69.000
BURN TIME	L. 59.900	L. 59.900	
CANNON FODDER	L. 59.900		L. 69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	L. 69.900		
CLUB FOOTBALL	L. 59.900	L. 69.000	
COALA	L. 69.000		
COHORT 2	L. 69.000		
COLONISATION	L. 75.000		
DARK SEED	L. 59.900		L. 79.000
DUNGEON MASTER 2	L. 74.000		
ELITE 3-1st ENCOUNTER	L. 69.000	L. 69.000	
EMPIRE SOCCER '94	L. 69.000		
EXILE	L. 68.000	L. 69.000	
EXTREME RANCING	L. 68.000	L. 68.000	
F1 GRAND PRIX	L. 59.000		
FANTASY MANAGER	L. 45.000		
FEARS	L. 59.000	L. 68.000	
FIFA SOCCER	L. 69.000		
FOOTBALL DIRECTOR 3	L. 68.000		
FOOTBALL GLORY	L. 59.900	L. 59.900	
FOOTBALL GLORY INDOORS	L. 59.900	L. 59.900	
GLOOM	L. 69.000	L. 72.000	
GLOOM 2		L. 69.000	
GLOOM DATA DISK	L. 45.000		
GLOOM DELUXE	L. 68.000	L. 68.000	
GUINNESS DISC OF RECORDS			L. 63.000
GUNSHIP 2000	L. 59.900	L. 79.000	L. 75.000
HEIMDALL 2	L. 78.900	L. 78.900	L. 72.000
HIGH SEAS TRADER	L. 78.900		
IMPOSSIBLE MISSION 2025	L. 79.900	L. 79.900	L. 69.000
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE	L. 69.000	L. 69.000	
KID CHAOS	L. 62.900	L. 62.900	L. 69.000
LEMMINGS 3	L. 69.000	L. 69.000	
LOST EDEN			L. 73.000
MANCHESTER Utd	L. 75.000		
MICROLYTE WARRIOR	L. 68.000	L. 69.000	
MICROMACHINES	L. 59.900		
MICRO PROSE GOLF	L. 59.900		
MONKEY ISLAND 1 OR 2	L. 59.900		
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 69.000	L. 59.900	

Auguri e Buone Feste

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso
Puoi ordinare tutti i giorni al 011/681.18.18



LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON
CONSENTE A VOLTE DI INDICARE
L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE.
TELEFONATECI PER AVERE LE
ULTIME QUOTAZIONI.

Tutti i giochi sono ORIGINALI

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati,
comprese le novità,
telefonate al 011/681.31.04

Ordinare è facile:

- ✓ puoi telefonare al **011/681.18.18**
- ✓ puoi faxare al **011/681.31.04**

AMIGA 500 1200 CD32

NHL HOCKEY '95	L. 89.900	L. 89.900	
NIGEL MANSELL WORLD CHAMP.	L. 34.900	L. 69.000	
ODYSSEY	L. 59.900	L. 68.000	L. 69.000
ON THE BALL WORLD CUP EDITION	L. 35.900	L. 35.900	
OVERLORD	L. 72.000		
PGA EUROPEAN TOUR	L. 59.900	L. 59.900	L. 69.000
PGA TOUR GOLF	L. 59.900		
PINBALL ILLUSIONS		L. 69.000	L. 69.000
PINBALL MANIA		L. 68.000	
PLAYER MANAGER 2	L. 59.900		
POPULOUS 2	L. 59.900		
PREMIER MANAGER 3	L. 59.000	L. 59.900	
PRIMAL RAGE	L. 69.000		
RE LEONE ITA		L. 73.000	
RED BARON	L. 59.900		
SENSIBLE GOLF	L. 69.000		
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	L. 69.000		
SIM CITY 2000		L. 83.900	
SIMON THE SORCERER 2	L. 72.000	L. 83.900	L. 83.900
SKIDMARKS 2	L. 69.000		L. 69.000
SPERIS LEGACY		L. 68.900	L. 71.000
STRIP POT			L. 69.000
SUBVERSION	L. 42.000		
SUBWAR 2050		L. 59.900	L. 75.000
SUPER LEAGUE MANAGER	L. 69.000	L. 69.000	L. 69.000
SUPER STARDUST		L. 69.000	L. 75.900
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 69.000	L. 69.000	L. 69.000
SWITCHWORLD	TELEFONARE	TELEFONARE	TELEFONARE
TACTICAL MANAGER	L. 45.000		
TEMPTRISS		L. 42.000	
TEST MACH CRICKET	L. 43.000		
THE CLUE		L. 69.000	L. 69.000
THEME PARK	L. 75.000	L. 75.000	L. 75.000
TOWER ASSAULT	L. 59.000	L. 59.000	L. 69.000
TOWER OF SOULS	L. 69.000	L. 69.000	
TURBO TRAX	L. 69.000		
U.F.O. ITA	L. 89.900	L. 89.900	
ULTIMATE SOCCER MANAGER	L. 69.000	L. 69.000	
VIRTUAL KARTING		L. 56.900	
WILD CUP SOCCER	L. 59.900	L. 59.900	L. 44.000
WORLD CUP GOLF			L. 69.000
WORLD CUP YEAR '94	L. 69.000		
WORLD OF GOLF	L. 68.000	L. 68.000	
WORMS	L. 71.500		L. 73.000

DISPONIBILE PER AMIGA 1200 PROGRAMMA
DI FOTOCOMPOSIZIONE "PHOTOGENICS V. 1,2" L. 110.000.

CD-ROM GAMES

ABSOLUTE ZERO	L. 89.900		
ACES OVER EUROPE	L. 39.000		
ACTUA SOCCER	L. 94.900		
AIR POWER	L. 89.900		
ALIENS	L. 94.900		
ALLIED GENERAL	L. 94.900		
APACHE LONGBOW	L. 100.000		
ARC OF DOOM	L. 76.900		
ASCENDANCY	L. 99.000		
ATTACK STACK	L. 95.000		
BASIC BRIDGE	L. 93.900		
BATTLE ISLE 3	L. 82.300		
BATTLE OF BRITAIN	L. 69.900		
BIOFORGE	L. 119.000		
BIOFORGE MISSION DISK	L. 63.000		
BLITZ BOMBERS	L. 69.000		
BLOODBOWL	L. 79.000		
BRAINDEAD 13	L. 94.900		
BREACH 3	L. 59.000		
BRUTAL	L. 85.000		
BUREAU 13	L. 39.900		
BURN CYCLE	L. 89.900		
CAESAR 2	L. 85.000		
CAPITALISM	L. 77.000		
CAR & DRIVER	L. 37.000		
CAR & DRIVER	L. 39.900		
CHRONOMASTER	L. 95.900		
CHUK YEAGER	L. 39.900		
CIVILIZATION	L. 45.000		
COMMAND & CONQUER ENGL.	L. 99.000		
COMMAND & CONQUER ITA	L. 109.000		
CRUSADER NO REMORSE	L. 109.000		
CYBERIA	L. 99.000		
CYBERJUDAS	L. 94.900		
CYBERSPEED	L. 94.900		
DARK FORCES	L. 89.900		
DEATH KEEP	L. 94.900		
DEFCON 5	L. 94.900		
DESCENT	L. 84.000		
DUNE 2	L. 44.900		
DUNGEON MASTER 2	L. 106.000		
ECSTASIA	L. 99.000		
ECSTASIA O.E.M.	L. 45.000		
ESSENTIAL SELECTION BUSINES	L. 89.900		
ESSENTIAL SELECTION FLIGHT	L. 86.000		
ESSENTIAL SELECTION SPORTS	L. 86.000		
EURO FIGHTER 2000	TELEFONARE		
EXSTREME PINBALL	L. 139.900		
F1 GRAND PRIX 2	TELEFONARE		
FADE TO BLACK	L. 112.000		
FATAL RECIING	L. 94.900		
FIFA INT. SOCCER '96 ITA	L. 109.000		
FLEET DEFENDER	L. 44.900		
FLIGHT SIMULATOR 5.1	L. 109.000		
FLIGHT UNLIMITED	L. 99.900		
FOOTBALL LTD	L. 109.000		
FOOTBALL DIRECTOR 3	L. 69.000		
FULL THROTTLE ITA	L. 125.000		
FX FIGHTER	L. 89.000		
GRAND PRIX MANAGER	TELEFONARE		
GREAT NAVAL BATTLES	L. 94.900		
GREAT NAVAL BATTLES 3	L. 110.000		
HELL BUDGET	L. 39.900		
HI-OCTANE	L. 113.000		
INDY CAR 2	L. 99.000		
IRON ANGEL	L. 109.000		
KINGDOM OF THE FAR REACHES	L. 110.000		
KRAZY IVAN	L. 99.000		
LEHMINGS 3D	L. 109.000		
LITTLE BIG ADVENTURE	L. 119.000		
LOADSTAR	L. 84.900		
LORD OF MIDNIGHT ITA	L. 99.900		
LORD OF MIDNIGHT	L. 85.000		
LOST IN TIME	L. 39.900		
LURE OF THE TEMPTRESS	L. 39.900		
MAGIC CARPET 2 ITA	L. 109.000		
MARINE FIGHTERS ITA	L. 93.000		
MECHWARRIOR 2	L. 99.000		
MICROMACHINES '96 - 2 TURBO T.E.	L. 91.000		
MISSION CRITICAL	L. 85.000		
MORTAL COIL	L. 85.000		
MORTAL KOMBAT 3	L. 89.000		
MORTAL KOMBAT 3 ITA	L. 99.900		
NAVY STRIKE	L. 89.000		
NBA LIVE '95	L. 115.000		
NETWORKS ITA	L. 125.000		
NHL HOCKEY '96	L. 107.000		
NOCTROPOLIS	L. 39.900		
OFFENSIVE	L. 96.900		
PGA TOUR GOLF	L. 39.900		
PGA TOUR GOLF '96 ITA	L. 119.000		
PHANTASMAGORIA	L. 130.000		
PITFALL (WINDOWS 95)	L. 106.000		
PRIMAL RAGE	L. 89.900		
PRISONER OF ICE	L. 97.000		
PRISONER OF ICE ITA	L. 125.000		
QUARANTINE	L. 39.900		
REBEL ASSAULT	L. 65.000		
REBEL ASSAULT 2	TELEFONARE		
RED GHOST	L. 94.900		
SCREAMER	L. 79.000		
SCUDETTO	TELEFONARE		
SENSIBLE GOLF	L. 86.000		
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	L. 85.000		
SHANGHAI GREAT MOMENT	TELEFONARE		
SILENT STEEL	L. 119.900		
SIM ISLE ITA	L. 95.000		
SIMON THE SORCERER 2 ITA	L. 89.000		
SIMTOWER	L. 99.900		
SPACE ACE	L. 89.000		
SPACE QUEST 6	L. 109.000		
STALINGRAD	L. 105.000		
STAR CRUSADER	L. 39.900		
STAR TREK JUDGEMENT RITES	L. 56.900		
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	L. 119.000		
SU 27 FLANKER	L. 99.000		
TANK COMMANDER	L. 65.000		
THE 11th HOUR	TELEFONARE		
THE CIVIL WAR ITA	L. 109.000		
THE DIG	TELEFONARE		
THE LAST DYNASTY	L. 99.000		
THE LAST DYNASTY ITA	L. 125.000		
THE NEED FOR SPEED ITA	L. 116.900		
THE ORION CONSPIRACY ITA	L. 89.000		
THE RAVEN PROJECT	L. 94.900		
THEME PARK	L. 65.000		
TOP GUN	TELEFONARE		
TOTAL DISTORTION (WIN)	L. 94.900		
U-BOAT	L. 99.900		
VIRTUAL KARTS	L. 99.900		
WARHAMMER	L. 94.900		
WEREWOLF vs COMANCHE	L. 99.000		
WING ARMADA	L. 39.900		
WING COMMANDER 3	L. 125.000		
WING COMMANDER 4	TELEFONARE		
WIPE OUT	TELEFONARE		
WITCHMANEN	L. 85.000		
WORMS	L. 89.000		
Z	L. 89.000		
ZOMBIES DINOS	L. 76.900		

Spedizioni in tutta Italia per mezzo di:



TGM TIPS & TITS

Grazie, grazie e ancora grazie. Sono stato letteralmente sommerso di missive negli ultimi mesi e devo ammettere che la cosa mi lusinga alquanto, soprattutto ora che sono tornato a considerare la mia presenza sulle pagine di TGM, ben voluta e perché no, importante [il nostro Mao è stato recentemente afflitto da manie persecuzione, non fateci caso... NdMax]. Grazie a voi lettori e a qualcuno della redazione (non faccio nomi, ma gli interessati lo sanno) sono ritornato bello pimpante, fiducioso delle mie possibilità e pronto a farmi in quattro per dare qualcosa di me stesso alla rivista, alla gente che lavora con me e, last but not least, alla platea di lettori che ci segue fedelmente. Non potete nemmeno immaginarvi di quanto sia contento di essere qua seduto a scrivere queste righe alle quattro di un'uggiosa mattina [nel senso di notte inoltrata. NdMax] di fine novembre (con l'ultimo disco dei Green Day a far da colonna sonora alla mia nottata: non per niente si chiama *Insomniac*!). Lasciamo per un attimo da parte i sentimentalismi (il fatto che siamo sotto Natale non giustifica il mio stato d'animo!) perché vi voglio presentare il

lavoro di questo mese: come potrete notare, non c'è una grande varietà di titoli e la stragrande maggioranza dei tips sono per PC, anche se ancora si segnala qualche valoroso amighista che vuol far sentire la propria voce. Per il resto sottolineo la presenza di tips nuovi di pacca, recuperati da newsgroup e amenità simili (da lodare Hexen e Crusader!), ma vi garantisco che "lo spettacolo deve ancora cominciare!". Come al solito vi ricordo l'indirizzo a cui spedire ortaggi, scaracchi e insulti, però se vi dovesse capitare di mandare anche qualche trucco, siete ben accetti.
XENIA EDIZIONI - TGM TIPS & MAO's - CASELLA POSTALE 853 - 20128 MILANO Un'ultima raccomandazione: mi fareste una cortesia se sul retro della busta scriveste il contenuto, ad esempio se spedite trucchi di X-com per PC dovreste intestarla con un bel "OFF: X-com (PC)" in caso di richiesta invece, "RIC: X-com (PC)". Okkey? Vi ringrazio anticipatamente! Ci rivediamo in fondo, dove vi aspetterà una bella notizia!

BYEZ!

THEME PARK (AMIGA)

Gabriele Torricelli di Milano ha spedito un truccetto per Theme Park versione Amiga.

Come soprannome è necessario inserire MIKE, dopodiché mentre si gioca basta premere i seguenti tasti:

C - Per aumentare i soldi
Z - Per potere costruire tutte le attrazioni
I - Per poter costruire tutti i negozi
X - Per disporre di giardini, alberi e toilette...
Riguardo il trucco per Cannon Fodder, mi sembra che si riferisse alla versione PC, mentre di gabole per UFO non ne ho trovate... Arisentirci!

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE (PC)

Il primo gioco per Windows 95 è dotato di un discreto numero di codici per rendere più facile il compito degli avventurieri di tutto il mondo. Basta digitare i seguenti codici mentre si sta giocando:

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - 9 Vite
EATMOREBRAN - 9 Continue
Se poi avete voglia di provare qualcosa di diverso digitate HATMANe IDKFA.

WARRIORS (PC)

Gabriele Carazza di Mondovì mi ha scritto per sapere tutti i cheat di questo discreto gioco (con una grande colonna sonora: l'ultima traccia audio sembra troppo un pezzo dei Ministry!) della Mindscape. Li ho trovati, ma non ne conosco l'effetto, perciò sta a te provarli tutti!

Per abilitare i codici, bisogna prima però digitare CHEAT nel menu principale, selezionare la nuova voce e inserire le seguenti parole:

Replay, Dunk, Pam, Eleventh, Numberone, Circus, Gardener, Nopain, Tyson, Nogain, Woo, Nbk, Finalfive, Snowwhite, Evildeath, Forqa, Easy-specialmoves.

"Can't find a reason to fight or reason to kill...".

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (PC)

Filippo Contaldo di Milano ci ha spedito una valanga di truccetti per diverse piattaforme, ma il più meritevole è senza dubbio quello per SSFT2T per la versione CD-ROM.

"Digitando D:\sf2 /help otterrete delle informazioni non menzionate nel manuale, mentre con la linea di comando D:\sf2 /vesa105 potrete giocare in SVGA, ma solo con dei computer con una frequenza di clock molto alta (150 Mhz mi sembrano davvero troppi! NdMao).

CRUSADER: NO REMORSE (PC)

Il bel gioco della Origin ha dato parecchio filo da torcere a tanta gente (compreso il sottoscritto). Girovagando qua e là sulla Rete mi sono imbattuto in questo cheat trovato da un tale di nome Rafael Brockmann. Non lo conosco, ma lo saluto a nome di tutti i lettori (salutate, da bravi...).

Mentre si sta giocando, digitare la parola JASSICA16: il gioco vi comunicherà che è stato inserito un bel cheat e a questo punto basta premere CTRL e F10 per diventare invulnerabili. Se poi volete avere a disposizione un bell'arsenale e tutti gli oggetti esistenti al mondo, basta schiacciare ripetutamente il tasto F10!

Li ho provati e funzionano!
No remorse, no repent...

GLOOM (AMIGA)

Paolo D'Urso Strikes Back! La macchina sforna tips colpisce nuovamente e raggiunge le tre citazioni in queste pagine, un vero mito! Per l'occasione ci invia un bel trucco per il primo clone di Doom per Amiga.

"Ad un certo punto del livello Beware The Wheel Of Death, c'è un muro rotante. Seguitelo finché non comparirà una porta con la texture di un teschio. Dentro troverete energia, invisibilità e un videogioco simile a Defender. Se ucciderete tutti i nemici, vincerete una vita extra!".

Gli amighisti ringraziano...
P. S. Del tuo demo LSD ho visto solo delle foto e nulla più, comunque non mi sembrava malaccio! Attendiamo notizie del tuo nuovo gruppo: la Scena è pronta per gli X-Zone!

HEXEN (PC)

Beh, vi era mai capitato di leggere una recensione e nello stesso numero trovare i codici? No? Beh, è Natale e il Mao si sente decisamente più

buono, perciò questo mese ho fatto uno strappo alla regola...

Per vostra somma gioia poi, ho deciso di inserire i codici sia della versione demo (che trovate sul nostro sgargiante CD natalizio) che della definitiva. Ditelo agli amici che i codici li trovano solo qui (il primo che prova a mandare una lettera per sapere i trucchi, lo squoio a distanza...)! Cominciamo con il demo (vi ricordo che per abilitare i cheat, basta digitare le parole che si trovano qui di seguito mentre si gioca... Ne più ne meno come in Doom et soci...).

bgokey - God Mode. Invulnerabili tranne quando qualcuno si teleporta sulla vostra

testolina!

ebiessman

csstika

sgurno

crhinehart

mraymondjudy

braffel

rjohnson

bpelletier##

plipo[0-2]

mwagabaza##

jsumwalt

rrettenmund

kschilder

- Pig Mode. Vi trasforma in un maiale con il 30% di salute.

- Macelleria! Tutti i mostri del livello vengono accoppiati subitaneamente.

- Ripristina l'energia.

- Tutte le armi, tutte le munizioni, tutte le armature.

- Tutte le chiavi.

- 25 oggetti di tutti gli artefatti

- No clipping (permette di passare attraverso i muri)

- Trasporta al livello ## [01-04]

- Cambia la classe del personaggio: 0 = Guerriero, 1 = Chierico, 2 = Mago

- Lancia lo script ## [01-99]

- Visualizza la mappa con le coordinate in notazione decimale

- Visualizza i Frame al Secondo

- Visualizza le info sul debug

E ora tocca alla versione completa.

Butcher

- Uccide tutte le creature del livello

Clubmed

- Ripristina l'energia

Deliverance

- Pig Mode

Indiana

- 25 oggetti di tutti gli artefatti

Init

- Ricomincia il livello

Locksmith

- Tutte le chiavi

Mapsco

- Mappa completa del livello

Noise

- Debug del sonoro

Puke##

- Esegue gli script (01-99)

Satan

- God Mode

Shadowcaster

- Cambia la classe del personaggio: 0 = Guerriero, 1 = Chierico, 2 = Mago

Sherlock

- No clipping

Ticker

- Visualizza i Frame al secondo

Visit##

- Trasporta al livello ## (01-41)

nra

- Tutte le armi

FX FIGHTER (PC)

Ammettetelo, FX Fighter è un gioco davvero appassionante e mi immagino gli strali di videogiocatori accaniti su un pad alla ricerca delle mosse segrete o di qualche codice per trassare spudoratamente. Qui di seguito troverete una bella lista completa di tutte le mosse dei vari personaggi e un gabolone per potere giocare con Rygil. Di seguito troverete una bella legenda:

A - Avanti
I - Indietro
B - Basso
S - Sopra
J - Salto
P - Pugno
C - Calcio
Segni Convenzionali
X, Y - Premere X, lasciare e poi premere Y
X + Y - Tenere premuto X e premere Y
X/Y - Tenere premuto X e ruotare il pad nella posizione Y.
Per esempio: A + P - Muovere in Avanti e poi premere il Pugno.
Okkey, cominciamo:
-ASHRAF
Hammer Punch: B + P
Energy Push: A, B, A + P
Trounce: S + P
Excellent Combo: A, I, P
Excellent Combo 2:
S + C, B + P, C
Fireball: I, A + P
Elbow Lunge: A, B + P
Handstand Kick: A, I + C
HMI: Jumping Roundhouse: Velocemente S, poi C.
HMI: Heavy Uppercut: Velocemente I, poi P.
-CYBEN
Shock: A + P
Trounce: S + P
Torpedo: I, A + P
Drop Kick: A, I + C
Running Punch: A, A + P
Running Roundhouse Kick: A, A + C
Rotating Arm: B + P
-JAKE
Hammer Punch: B + P
Excellent Combo: A, I, P
Trounce: S, P
Spinning Uppercut: I, A, P
Headbutt: A, A + P
Uppercut: I, A + P
Sweep: A, B + C
Other Leg Sweep: I, B + C
Roundhouse Kick: I + C
Body Slam: A/B, P
Roll: A/B + P
Shoulder Charge & Fast Sweep: A + P, B + C
Super 4 Hit Combo: A + P, I + P, A/B + P
Grap & Smash: A/S, A/B + P
Trounce & Uppercut Combo: I/B + P, I + P
Long Punch: A/S + P
Jump Kick: S + C
HMI: Shoulder Charge: A + P
-KIKO
Knee Throw: I/B + P
Trounce: S + P
Throwing Star: I, A + P
Triple Kick: C, C, C
-MAGNON
Double Stomp: A, A, C
Trounce: S + P
Bear Hug: I + C
Flailing Arms: I, A, P
Flame Spit: I, A, C
Moving Elbow: A + P
Bodyslam: B + A + P (vicini e quando l'avversario è a terra)
Bodystomp: B, B + C (vicini e quando l'avversario è a terra)
(Mentre si è abbassati) Roll: A + P
HMI: Mid Kick: A/B + C

-SHEBA
(Mentre si è abbassati)
Foot Charge: A, I + C
(Mentre si è abbassati)
Face Rake: A + C
Trounce: S + P
Leg Throw: A, A, C (vicini)
Scratch 'n Kick: I, A + P
Flip Away: I + C
Hitter: A, I, P
HMI: Heavy Slash: Indietro velocemente una volta, poi P
-SIREN
Knee to Groin Kick: A + C
Trounce: S + P
Telekinetic Throw: S + P (vicini)
Flip Punch: A, A + P
Flip Kick: A, A + C
-VENAM
Leg Throw: I, A + C
Trounce: S + P
Acid Breath: I, A + P
Spinning Punch Combo: A, I + P, P, P
HMI: Swipe Punch: Avanti velocemente una volta, poi P
Uff, che lavoraccio... Come non siete ancora soddisfatti? Male, molto male... Magari volete sapere anche come si faccia a muovere indipendentemente la telecamera mentre si gioca? Sì? Okkey...
Mentre si sta giocando, basta schiacciare il tasto Home (la freccettina tra Ins e Pag Up).
Ora si può muovere la telecamera a proprio piacimento usando i tasti cursore e i Pag Up e Pag Down per zoomare avanti e indietro. Bene, ora non resta altro da fare che spiegare alle masse come potere impersonare Rygil!
L'unico problema è che non potrete più usare Magnon, ma penso che sia una cosa sulla quale sorvolare, vero? Tutto quello che bisogna fare è creare un file batch (con l'editor del Dos basta digitare Edit Rygil.bat e apparirà una nuova finestra completamente vuota) e una volta copiato il listato, lanciare il file Rygil. Per far tornare allo stato originale i file basta digitare nuovamente Rygil, anche se vi consiglio vivamente di fare un backup della directory di FX Fighter...

@echo off
CD FIGHTCD
BGROUND-SREN PIC1.CMP TEMP.TMPREN
PIC9.CMP PIC1.CMPREN TEMP.TMP
PIC9.CMP CD FIGHTERSREN FI.*
TEMP.*REN F9.* FI.*REN TEMP.*
F9.*REN FIB.CMP TEMP.TMPREN
F9B.CMP FIB.CMPREN TEMP.TMP
F9B.CMPREN FII.CMP
TEMP.TMPREN FI9.CMP FII.CMPREN
TEMP.TMP FI9.CMPREN FLI.DAT
FLI.TMPREN FLIB.DAT
FLIB.TMPREN FL9.DAT FLI.DATREN
FL9B.DAT FLIB.DATREN FLI.TMP
FL9.DATREN FLIB.TMP
FL9B.DATREN FMI.DAT
FMI.TMPREN FMI.DAT
FMI.TMPREN FM9.DAT
FMI.DATREN FM9B.DAT
FMI.DATREN FMI.TMP
FM9.DATREN FMI.TMP
FM9B.DAT CD FLOORSREN
FLOOR_HI.* TEMP.*REN
FLOOR_H9.* FLOOR_HI.*REN
TEMP.* FLOOR_H9.*REN
FLOOR_LI.* TEMP.*REN FLOOR_L9.*
FLOOR_LI.*REN TEMP.*
FLOOR_L9.*REN FLOOR_MI.*
TEMP.*REN FLOOR_M9.*
FLOOR_MI.*REN TEMP.*
FLOOR_M9.* CD CD MOVESREN FI.*
TEMP.*REN F9.* FI.*REN TEMP.*
F9.* CD CD VIDEOREN FI.BRP
TEMP.TMPREN F9.BRP FI.BRPREN
TEMP.TMP F9.BRP CD SOUN-
DREN MAG.* TEM.*REN RYG.*
MAG.*REN TEM.* RYG.* CD..



WITCHAVEN (PC)

Dopo il trend dei cloni di Doom, vanno di moda quelli di

Hexen. Il discreto Witchaven non poteva non possedere un campionario di cheat come "l'originale", perciò li riporto qui di seguito...

Per attivare i cheats, bisogna premere il tasto Backspace, poi digitare una di queste belle paroline e infine premere Enter.

SCOOTER (Tutte le armi e le magie)

MOMMY (Nove pozioni per tipo)

WANGO (Energia al massimo, Armatura al massimo, tutte le chiavi e settimo livello di esperienza).

I seguenti codici invece ammazzano sul colpo (perciò evitate di digitarli, a meno che non vogliate fare qualche bello scherzone:-)): IDKFA, RSVP, RAMBO

PINBALL FANTASIES (PC)

Il misterioso Kenny "KDC" Dal Canale mi ha scritto comunicandomi un'errata corregge sui cheat per Pinball Fantasies e rivelando che esistono altre parole. Prima di tutto lo svariato: per ottenere un numero enorme di palline è EXTRABALLS e non EXTRABALL (come erroneamente trascritto da me all'interno del numero di dicembre). Se avete tempo da perdere provate questi cheat: JOHAN, DANIEL, CHEAT; EARTHQUAKE, SNAIL, ROBBAN, STEIN, FAIRPLAY.

Grazie mille e alla prossima!

LOST VIKINGS (AMIGA)

Un simpatico lettore di 11 anni, Giuseppe Calicchio di Salerno (quasi compaesano del mitico BDB) mi ha chiesto di pubblicare le password del vecchio ma sempre valido Lost Vikings.

02-"GRBT"	11-"VLCN"	20-"WKYY"	29-"H0PP"
03-"TLPT"	12-"0CLK"	21-"CMB0"	30-"TRDR"
04-"GRND"	13-"PHR0"	22-"BBL"	31-"FNTM"
05-"LLM0"	14-"CIR0"	23-"TTRS"	32-"WRLR"
06-"FL0T"	15-"SPKS"	24-"JLLY"	33-"TRPD"
07-"TRSS"	16-"JMNN"	25-"PLNG"	34-"TFFF"
08-"PRHS"	17-"SMRT"	26-"BTRY"	35-"FRGT"
09-"CVRN"	18-"V8TR"	27-"JNKR"	36-"4RN4"
10-"BBL"	19-"NFL8"	28-"CBLT"	37-"MSTR"

Ciao e alla prossima!

ULTRAVIOLENCE, LIGHT MY WAY...

Quando arrivo a questo punto sono sempre sollevato e allo stesso tempo affranto. Sollevato perché malgrado tutto, questo è un lavoro che mi succhia via diverse calorie/anni di vita/ tempo e affranto perché non sono riuscito magari a rispondere alle richieste di aiuto di qualche lettore.

Ci sono almeno una decina di lettere "inevase" sulla mia scrivania al momento e il contenuto della stragrande maggioranza è "Vorrei la soluzione di Woodruff, Monkey Island 1 e 2, Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, Cyberia...". Bene, se tutto va come deve andare, nel prossimo CD dovrete trovare ampio spazio dedicato al recupero di vecchie e nuove soluzioni, tutte ovviamente curate dal sottoscritto, più una sezione dedicata espressamente a patch, cheat e cose di questo genere... Insomma, incrociate le dita perché con l'anno nuovo TGM (e nella fattispecie il Mao e il Silvestri) ha in serbo delle grandi sorprese. Prenotate sin da ora la vostra copia con CD di Gennaio, non ve ne pentirete...

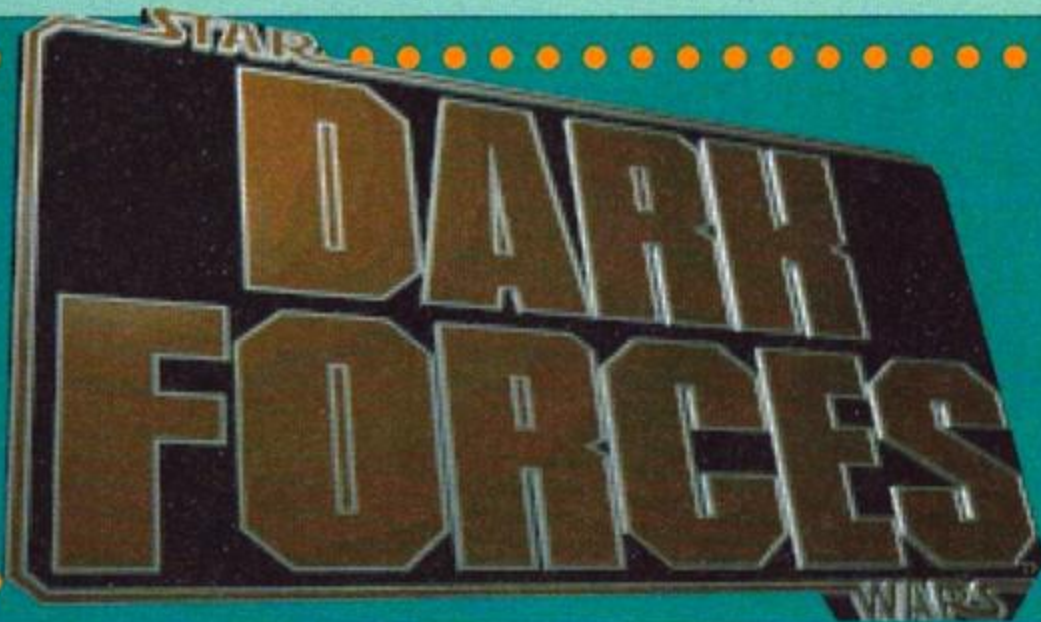
ARIBYEZ!

Andrea "MAO" Della Calce

P. S. Buon Natale e felice anno nuovo a tutti!

La soluzione completa

Seconda Parte



Eccoci alla seconda e ultima puntata della mega soluzione del grande capolavoro della Lucas. Come ho già spiegato il mese scorso, ogni numero sulla mappa corrisponde a una delle foto con didascalia, mentre la bandierina rappresenterà il luogo da cui partirete. Ricordandovi per l'ennesima volta che il gioco è stato completato al livello di difficoltà Medium (anche se a mio giudizio è molto più divertente l'Hard), vi auguro buona lettura

lasciandovi agli ennesimi consigli... Sperando che abbiate ormai imparato a fare i cosiddetti salti rannicchiati (giù e poi salto) e i lanci di bomba buggati (per centrare una finestra molto alta basterà mettersi a contatto con il muro che si trova esattamente sotto di lei, lanciando una bomba a tempo), ecco altri trucchetti che sicuramente vi faranno comodo: per diminuire il danno causato da una caduta, basterà accucciarsi prima di lasciarsi

cadere, mollando subito dopo il pulsante. Se voleste lanciare bombe in ambienti chiusi, vi converrebbe farlo da accucciati: eviterete di colpire il soffitto mandandole molto più lontano. Per raggiungere poi luoghi molto alti basterà depositare una mina ai vostri piedi: quando questa esploderà, sarete spinti verso l'alto.

FBS

LIVELLO 8: ROBOT FACILITY

Gli obiettivi di questa ottava missione saranno: infiltrarsi nella base imperiale situata in mezzo ai ghiacci, installare tre bombe a tempo nelle bocche di scarico e tornare alla nave.

Per prima cosa dovrete tentare di recuperare gli scarponi da ghiaccio (2), in modo da potervi muovere senza il rischio di scivolare sul ghiaccio. Dopo aver saltato il baratro, passate dietro la cascata in modo da recuperare la chiave blu (3): da qui potrete tentare di saltare sul rullo da trasporto in modo da arrivare all'interno del complesso imperiale (dovrete sparare al pulsante 5 per poter sbloccare il portone). Saltando l'enorme vasca di rifiuti tossici e stando attenti ai laser, dovrete

giungerete al termine dell'ennesimo rullo da trasporto: alla sua estremità compiete un salto accucciato in modo da entrare direttamente nella stanza 6, nella quale potrete raccogliere la chiave rossa e attivare il sistema d'aerazione della camera del reattore.

Recuperando la vita 7, uscite dal posto cercando di arrivare all'interruttore 8 e da qui, scendendo cautamente (fatelo da accucciati), fino al punto 9. Finalmente potrete porre le cariche in ognuna delle tre prese del reattore (10): state attenti all'agguerrito Dark Trooper che tenterà di fermarvi: eliminatelo seguendo i consigli della didascalia 11. Passando attraverso la porta che si sbloccherà dopo aver battuto il droide, nuclearizzate un paio di DT versione beta e tornare al punto di partenza.

2:- SCARPONI DA GHIACCIO. In un livello totalmente ghiacciato sono assai utili. Per recuperarli dovrete muovervi con cautela: a causa della calotta di ghiaccio che li circonda sarà piuttosto semplice cadere nel burrone...

1:- VITA EXTRA. In questa stanza a forma di MAX (ricordate l'avventura grafica Sam&Max?), sarete in grado di mettere le mani sull'ennesima vita: sarà comunque necessario abbassarsi per trovare il passaggio per questa locazione.

3:- CHIAVE BLU. Per raggiungerla non dovrete far altro che passare dietro alla cascata e, nuotando nel piccolo fiumiciattolo, saltare sull'atollo a sinistra. Dopo averla presa, da questa stessa zona potrete raggiungere i rulli da trasporto posti lì davanti...

12:- DARK TROOPER B. Un paio di questi droidi vi aspetteranno nel piccolo labirinto che porta alle montagne. Il modo migliore per eliminarli sembra essere l'utilizzo di armi esplosive: razzi o bombe che siano, cercate comunque di evitare il contatto diretto visto che dispongono di una spada piuttosto letale.



8:- PULSANTI D'APERTURA. La coppia di pulsanti della foto vi consentirà l'accesso al reattore. Col primo bloccherete la ventola principale mentre col secondo sbloccherete il portale d'accesso. Per scendere nella tromba della ventola conviene accucciarsi per poi gettarsi rilasciando il pulsante.



6:- CHIAVE ROSSA E PULSANTE DI VENTILAZIONE. Potrete arrivare in questa stanza grazie a un bel salto accucciato. Oltre alla chiave rossa, in essa ci sarà il pulsante per l'attivazione della ventola di raffreddamento che eliminerà i gas nocivi all'interno della stanza del reattore...



7:- VITA EXTRA. Aprendo questa camera con la chiave rossa potrete impossessarvi di diversi oggetti utili: colpi, scudi e una bella vita extra che senz'altro vi farà comodo.



5:- PULSANTE PORTALE. Percorrendo i rulli da trasporto, sarete bloccati da un portale inattaccabile. L'unico modo per aprirlo consisterebbe nel mirare al pulsante rosso posto nella stanza della foto: la cosa non sarà tanto facile vista la velocità dei rulli, perciò cercate di colpirlo indietreggiando quando serve (correndo all'indietro).



4:- TORRETTE LASER. Sono i dispositivi più pericolosi che possiate trovare: oltre a non sbagliare mai mira, hanno una rapidità di fuoco a dir poco micidiale. Per avere qualche possibilità contro di loro, vi consiglio di usare il fucile a ripetizione (arma numero 5), anche se la fuga è sempre la tecnica più saggia.



9:- MASCHERA ANTI-GAS. Un oggetto utile soprattutto se non siete riusciti ad attivare il sistema d'aerazione del reattore (6): attivandola, i gas della stanza verranno filtrati e resi innocui... io personalmente preferisco la ventilazione forzata.

10:- BOCHE DEL REATTORE. Ecco l'obiettivo principale della missione: premendo la barra spaziatrice quando sarete davanti a ciascuna di esse, potrete piazzare le tre bombe che serviranno a far saltare in aria tutta la centrale. State attenti al liquido radioattivo che le circonda: farci un bagno sarebbe controproducente!

LIVELLO 9: NAR SHADDAA

In questa città cyberpunk la vostra missione principale sarà il ritrovamento di una carta con le coordinate di navigazione per la fabbrica dei DT.

Premendo il pulsante 1, infiltratevi nel paese e recuperate la chiave gialla (2): eliminando qualche Trandoshan che bazzica per la città (3) avrete un letale fucile Stouker a concussioni.

Nel vostro girovagare capiterete su una piccola passerella rialzata: se saltate a sinistra, giungerete su una pianerottolo con due porte. Entrando nella prima

potrete accedere alla stanza 4, mentre nella seconda la cosa si farà molto più difficile: sarete letteralmente sommersi dai nemici, perciò vi converrà usare spesso il bug delle bombe (vedi consigli) e lo Stouker. Se vi andrà bene troverete ben presto la chiave rossa (7) e quella blu (10), entrambe da usare nelle rispettive porte. Seguendo la mappa verso la zona 12 arriverete poi a uno stretto ponte occupato da un gruppo di Gran: qualche bomba sarà sufficiente per riuscire a passare. L'agognata Nava Card sarà su uno degli scaffali della stanza 12.

4:- CAMPI DI FORZA. Nella stanza in questione vi saranno tre campi di forza posti uno dopo l'altro. Per superarli basterà attraversare la camera facendo lo slalom tra le colonne (nell'ordine: sinistra, destra e sinistra). Una vita extra e alcune armi, saranno il vostro premio...

3:- FUCILE STOUKER. Eliminando questo Trandoshan otterrete una delle armi più potenti del gioco: premete il grilletto e ogni forma di vita davanti a voi sarà colpita da un'onda ionizzata, micidiale a lungo raggio ma da autolesionisti se usata nel corpo a corpo.

2:- CHIAVE GIALLA. Eliminando la guardia Gamorreana, potrete facilmente prendere la chiave, usare l'ascensore per il piano rialzato e da qui arrivare al rispettivo portone. Le creature che incontrerete non saranno molto pericolose, anche se avranno una certa resistenza.

12:- NAVA CARD. Ecco la carta con le coordinate di navigazione! Per arrivare sin qui dovrete superare un insidioso ponte sospeso nonché un contingente di imperiali: nulla che una buona bomba non riesca a sistemare.



1:- PULSANTE. Per muovere il muro di sicurezza sarà sufficiente premere il pulsante al centro della foto. Se volete anche ottenere scudi e caricatori extra, sparate al centro rosso: il blocco d'acciaio si sposterà dandovi l'opportunità di recuperare gli oggetti.



9:- IL GRANDE SALTO. Dopo essere saltati di finestra in finestra fino a qui, non vi resta che un passo per raggiungere la vita extra: saltate sul bordo del cornicione in modo da superare il baratro. Il sistema più sicuro per farlo è balzare mirando direttamente il muro e non lo stretto passaggio: così facendo sbatterete contro la parete e atterrerete sul cornicione.



7:- CHIAVE ROSSA. Attenzione ai nemici che si annidano nell'oscurità. Il miglior modo per ottenere la chiave consiste nell'utilizzo degli occhiali a infrarossi. Il resto dovrebbe essere prevedibile: eliminate tutto ciò che si muove!



8:- PORTA ROSSA. Se vi farete strada tra i Gran e i fastidiosi Trandoshan, potrete raggiungere questo portale, oltre il quale si aprirà la via per una vita extra e per diversi altri oggetti interessanti.



11:- PORTA BLU. E' l'unica via per completare il livello. Dietro di essa si troveranno le zone di carico e scarico della città: attenzione ai soliti Gran e ai Trandoshan.



10:- CHIAVE BLU. Posta dietro a un muretto, non sarà così facile da vedere. L'unica cosa da fare è eliminare tutti i Gamorreani e dirigersi immediatamente alla zona indicata.

5:- VITE EXTRA. Ciascuna è localizzata in posti discretamente difficili da raggiungere. Campi di forza, baratri e presse saranno sempre pronti a fermare i vostri tentativi.

6:- REVIVE. Un pulsante sulla parete di questa zona farà aprire una stanza segreta che contiene il revive: abbiate l'accortezza di mettere qualche mina a sensore di fronte alla porta della suddetta stanza, in modo da fregare al volo il nemico che ne uscirà!

LIVELLO 10: JABBA'S SHIP

Jabba the Hutt, il mafioso intergalattico, è riuscito a catturarvi e ha deciso di darvi in pasto alle sue simpatiche bestiole. Gli obiettivi di questo livello saranno trovare i propri oggetti, recuperare la carta di navigazione e liberare Jan Ors.

Dopo aver pestato di santa ragione un Kell a mani nude (vedi dida 1), cambiate stanza: attirando l'attenzione dei Gran, li costringerete a lanciare alcune bombe: con un po' di fortuna e abilità potrete sfruttarli in modo da uccidere i restanti draghetti (1 nel livello medio e 5 nell'Hard); attivando l'interruttore apposito

e camminando su un paio di cornicioni sarete in grado di prendere la chiave blu (2) e uscire dalla zona.

Cercate di risparmiare un paio di bombe, così da eliminare il Gran sul cornicione: passando su quest'ultimo raggiungerete l'interruttore d'apertura della stanza coi vostri abiti (3). Premendo l'ennesimo pulsante sarete in grado di continuare la vostra gita, trovare la chiave rossa (4) e raggiungere la camera del ponte mobile (6). Per superarla ci sono due diversi metodi. Il primo è quello canonico: manipolando l'interruttore farete alzare la passerella verso le altre stanze; il secondo invece è più rischioso ma vi farà guadagnare

ben 2 vite extra: posizionatevi nell'angolo a nord est vicino al numero 9 sulla mappa, deponete una mina e all'atto dell'esplosione cercate di raggiungere l'apertura sopra di voi... aprendo il passaggio segreto il gioco sarà fatto.

Dopo aver saltato il baratro, recuperate la chiave gialla (7) e la Nava Card (8)... Ora non vi resta che liberare Jan. Attivando la leva 10, arriverete poco dopo nella camera 11: saltate nell'apertura indicata giungendo nell'area di contenimento, uccidete i Gran dall'altra parte del fosso e saltatelo. Aprendo la porta 12, avrete terminato la missione.

7:- CHIAVE GIALLA. Per raggiungerla tuffatevi nel piccolo canale di scolo. Una volta recuperata, l'interruttore dell'ascensore vi consentirà di ritornare al piano superiore.

6:- LEVA DEL PONTE. E' uno dei mezzi per visitare le altre stanze della base. Manovrandola farete alzare la passerella a sinistra, su cui dovrete correre rapidamente giungendo dall'altra parte.



5:- PORTA ROSSA. Nel salone principale diversi Gamorreani e Trandoshan vi attenderanno. Per eliminarli in un sol colpo, aprite la porta che conduce a questa stanza, entrate, depositate una mina a sensore e tornate indietro...

8:- NAVA CARD. In una piccola nicchia sul fondo della stanza, giacerà placida la nostra amata Nava Card. Quando la prenderete la porta che conduce alla locazione 10 si aprirà come per magia.



9:- VITE EXTRA. Tre in totale. Le prime due potranno essere recuperate grazie a un salto incrementato dall'esplosione di una mina (ci sarà un passaggio vicino alla prima vita che condurrà su un balconcino accanto alla seconda), mentre la terza si troverà dietro a un bassorilievo di Jabba.



10:- LEVA DELL'ARENA. Muovendola, l'arena si solleverà permettendovi di attraversarla con comodità. E' consigliabile eliminare tutti i nemici prima di azionare il meccanismo.



11:- SALTO. Nella parte sinistra dello schermo potete notare le due aperture nel pavimento: con un po' di rincorsa dovrete tentare di saltare verso quella più lontana o magari sul divisorio, in modo da accucciarsi per diminuire il danno (vedi consigli).



2:- CHIAVE BLU. Dopo aver eliminato i Kell grazie alla presenza dei Gran, potrete attivare l'interruttore per elevare un paio di cornicioni che vi faranno arrivare fin qui.



12:- JAN ORS. Nonostante nella traduzione dei manuali l'abbiano fatta passare per un uomo, questa ragazza è la persona che dovrete liberare per completare la missione. Attenti ai nemici all'interno delle celle!

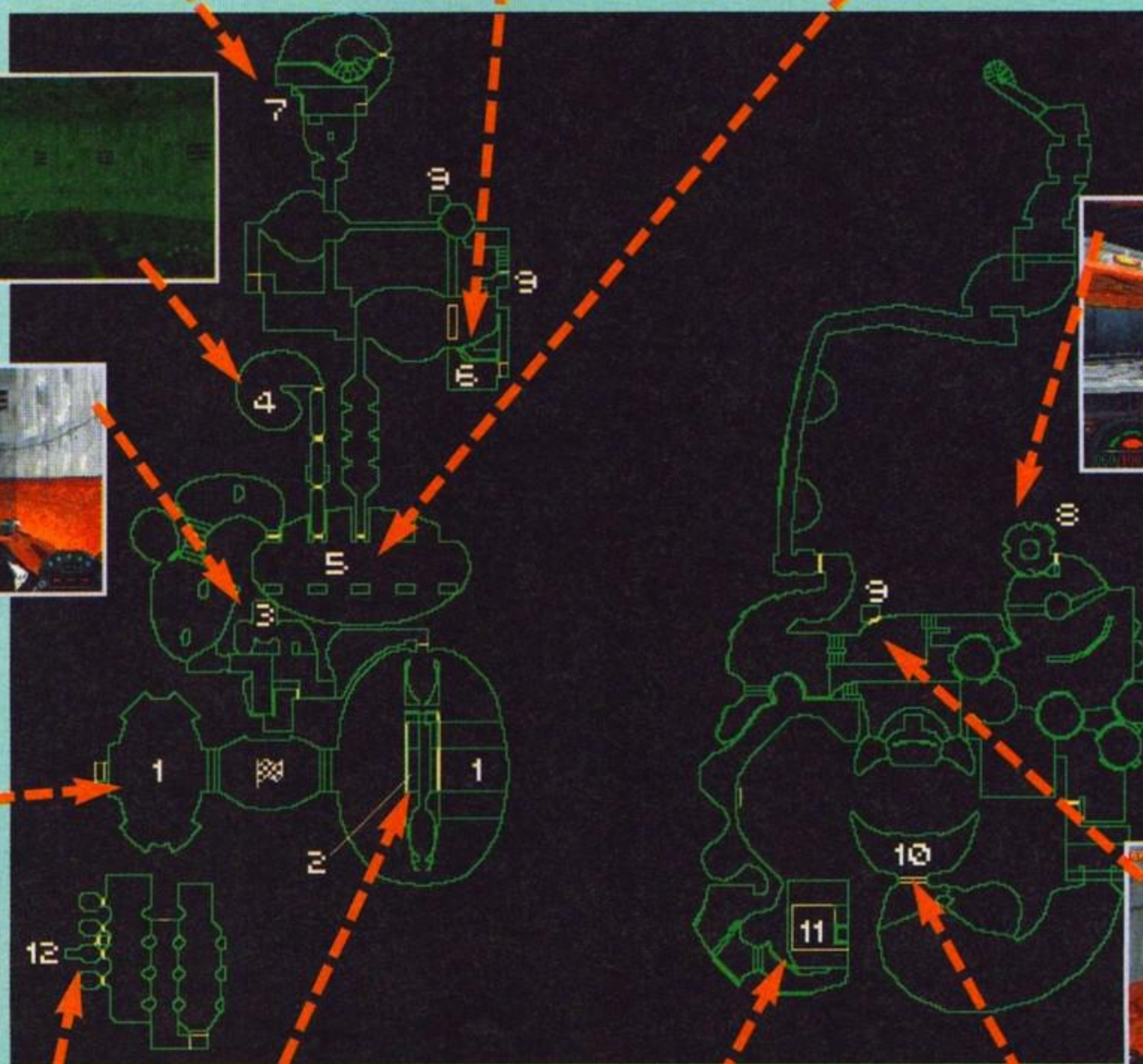
4:- CHIAVE ROSSA. Nel buio quasi totale, dopo aver evitato chili e chili di mine, potrete trovare la chiave rossa. Come al solito in queste occasioni converrà usare gli infrarossi, che vi permetteranno di vedere senza essere visti.



3:- FUCILI e AFFINI. Appese alla catena sul soffitto penzoleranno le vostre armi: dopo averle recuperate grazie a un bel salto, sarete di nuovo armati e pericolosi.



1:- DRAGO KELL. E' il primo di una serie di dinosauri da uccidere a mani nude. La tecnica migliore è la toccata e fuga: colpitelo indietreggiando continuamente. Se giocherete al livello Hard, state attenti al secondo Kell nell'altra stanza: se non lo sveglierete non darà fastidio.



LIVELLO 11: IMPERIAL CITY

Purtroppo la carta di navigazione è criptata: sarà quindi necessario introdursi in un palazzo dell'impero (ISO Building), trovare la macchina decodificatrice, usarla con la Nava Card e tornare alla nave.

Un compito tutt'altro che facile, vista l'innunerevole schiera di guardie della locazione. Per prima cosa cercate di arrivare nel cortile 3 tramite l'ascensore 2: affrontate il DTB e, grazie alle scale a ovest, salite sull'ascensore che vi porterà al tetto. Sull'enorme terrazzo alcuni riflettori terranno d'occhio la chiave blu (4); zigzagando, tentate di evitarli, prendete il prezioso pass e, saltando il baratro, raggiungete la porta corrispondente (5). Un ascensore infestato da Stormtrooper vi consentirà di arrivare nel cortile dell'ISO Building (6), davanti al quale un contingente di militari vi darà il benvenuto (se giocherete al livello Hard vi sarà anche un DT). Dopo aver eliminato il problema potrete entrare nell'edificio per far saltare qualche altra testa. Un solo avvertimento: occhio ai laser!

Salendo al piano superiore dovreste manipolare la leva 7 in modo da far allungare una passerella dalla quale potrete raggiungere un'apertura nel muro: entrando in

essa il sistema d'aerazione vi condurrà direttamente alla chiave rossa (8). Una nuova arma sarà aggiunta al vostro inventario: uno dei cannoni d'assalto dei Dark Trooper! Salendo l'ennesimo ascensore arriverete in cima al palazzo: entrate nell'edificio a sud (9) in modo da aprire l'elevatore del complesso sotterraneo. Qui l'unico problema è il DT pronto a farvi la pelle; fortunatamente ora potrete combattere ad armi pari, quindi sfruttate l'arma appena recuperata prima che il droide riesca a uscire dalla stanza: sarà più semplice ucciderlo!

Arrivati alla zona 10, aprite tutte e sei le porte utilizzando i pulsanti accanto a ognuna di esse, dopodiché, tornando nell'atrio principale e facendo il giro del corridoio in senso antiorario, chiudete le porte come descritto nella didascalia corrispondente. In breve sarete nella sala centrale, nella quale potrete decodificare la carta (11).

L'ultimo passo per il completamento della missione è l'eliminazione di Boba Fett, che, attirato dalla taglia sulla vostra testa, tenterà in tutti i modi di eliminarvi.

TIPS

4:- TETTO E CHIAVE BLU. Alcuni riflettori staranno illuminando la zona: cercate di stare lontani dalla luce, spostandovi nel contempo verso la chiave in fondo alla locazione. Se dovete toccare la luce, non preoccupatevi: non sarà difficile eliminare le guardie, cercando solo di prestare attenzione alle torrette sul lato nord del palazzo!

6:- ISO BUILDING. In questo immenso cortile, Palpatine ha posizionato un ingente numero di truppe speciali (nel livello Hard anche un DT). Potrete eliminarle più rapidamente sfruttando l'acceleratore d'arma, nascosto in uno dei 'balconcini' dell'ascensore...

7:- LEVA NASCOSTA. Nel lato ovest della stanza vi sarà un passaggio che vi consentirà di arrivare alla chiave rossa. Per raggiungerlo basterà manovrare per un paio di volte questa leva in modo da allungare il tavolo e poter saltare attraverso l'apertura.

12:- BOBA FETT. Il fetentissimo cacciatore di taglie che catturò Han Solo ha deciso di guadagnarsi il pane uccidendovi. Tornando nei corridoi con gli elevatori (1) sarà più semplice prendersi cura del piccino, particolarmente sensibile ai missili e ai razzi sulle gengive! Dopo averlo eliminato tornate nella zona di partenza.



5:- PORTA BLU. Saltando il baratro tra i due edifici potrete entrare nell'ISO Building; state attenti però alle guardie nell'ascensore: potrebbero sopraffarvi numericamente (anche perché siete soli!).



9:- DARK TROOPER. L'ennesimo guasta feste sarà in agguato nella stanza dove risiedono i controlli dell'elevatore che conducono alla Nava Card. Per eliminarlo cercate di usare le mine e il nuovo cannone d'assalto (è più facile ucciderlo quando è ancora bloccato all'interno della stanza di controllo).



10:- CORRIDOI DI SICUREZZA. Tre corridoi, esagonali e concentrici, proteggeranno la stanza della Nava Card. Per prima cosa aprite tutte e 6 le porte esterne tramite gli interruttori appositi e poi, girando in senso antiorario dalla prima (quella a est dell'atrio di partenza), settate gli interruttori in modo che le luci spente di ciascuno si trovino nelle seguenti posizioni: 3,3,3,2,2,1 (1=in alto, 2=in mezzo, 3=in basso). Attraversando i corridoi aperti raggiungerete facilmente il centro.



11:- DECODIFICATORE. La macchina che cercavate è piuttosto semplice da usare: dopo averla attivata premendo i due pulsanti, basterà inserire la Nava Card nell'apertura (barra spazio trovandosi davanti) per poi recuperare la cassetta con le rotte tradotte.



8:- CHIAVE ROSSA E CANNONE. Passando attraverso l'apertura 7 metterete le mani sulla chiave rossa e su uno dei cannoni d'assalto imperiali: l'arma è in grado di lanciare fasci di particelle e missili a concussioni! Grande!



3:- CORTILE. Diverse squadriglie imperiali, nonché un DTB (DT nell'Hard), saranno pronti a spararvi addosso non appena metterete piede nell'atrio. Si consiglia l'uso di bombe e dello Stouker a concussioni.



1:- ASCENSORI SEMPLICI. E' l'unico sistema di collegamento tra la balconata e i tre cortili della base. Non è necessario visitarli, a meno che non si desideri recuperare qualche caricatore o qualche scudo.



2:- ASCENSORE SEGRETO. Per poter raggiungere il cortile principale dell'edificio centrale bisognerà attivare questo elevatore. Una volta dall'altra parte preparatevi a combattere!

LIVELLO 12: FUEL STATION

Per raggiungere il posto in cui sono assemblati i DT, dovremo prima tentare di arrivare all'Executor, una Star Destroyer che ciclicamente gli fa visita. In questa missione dovreste proprio dirottare un piccolo mezzo per condurlo sulla suddetta nave.

Recuperate il prima possibile la chiave blu (9), custodita da un ufficiale nella zona ristoro. Entrando poi nel portale 1, dovreste superare la grande sala della colonna (2): attivate l'interruttore più vicino a voi per poi buttarvi giù e manipolare il più basso della coppia 4. Mentre la passerella sta tornando indietro, usate l'ascensore o le scale 5 in modo da risalire e saltare al volo sul

ponteggio in movimento. Da lì, premete uno dopo l'altro i pulsanti 3 fino ad arrivare all'unico pilastro senza interruttore, dietro al quale ci sarà il corridoio che porta alla zona 10 (un muro segreto occulta diversi oggetti utili). Irrompendo nella stanza di controllo (8), attivate il sistema di selezione hangar per poi tornare nella sala della colonna: risalite la scala 5 e dirigervi al

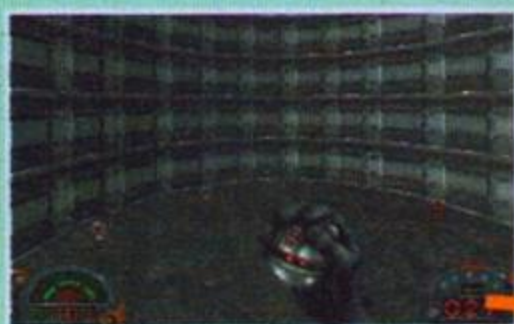
portale a est della zona di partenza. Con un po' di fortuna dovreste riuscire a infiltrarvi nello shuttle che fa rotta per l'Executor: ora non resta che dirottarlo...

Eliminando tutti i suoi occupanti, otterrete la chiave gialla (11) con la quale sarete in grado di entrare nella sala operativa (12): da essa potrete manovrare il mezzo usando la leva apposita.

10:- MURO MOBILE BLU. Eccolo, ci ho impiegato mezza giornata per trovare la porta che si poteva aprire con la relativa chiave ma finalmente ora sono in grado di dirvi dove si trova. Ne valeva la pena? Giudicate voi...



8:- CONTROLLO HANGAR. Il monitor vicino all'ufficiale mostrerà la posizione attuale del collegamento degli hangar: manipolandolo (premete una volta la barra spazio), dovreste fare in modo che si accenda il rettangolo inferiore.



6:- STANZA SEGRETA. Armi, caricatori e scudi si trovano nella colonna in questione. Un salto di sicurezza (da accucciati) servirà per raggiungere sani e salvi il fondo della zona, dal quale potrete risalire tramite l'apposita leva.



2:- COLONNA. L'enorme colonna con ponteggio mobile potrà essere comandata grazie ai numerosi pulsanti disseminati un po' ovunque. Attenti ai nemici al piano disotto: sono numerosi e alcuni sono Trandoshan.



7:- VITA EXTRA. Questo premio è disponibile solo se si gioca dal livello medio in giù: nell'Hard non pensate sia così semplice guadagnare vite!



4:- PULSANTI GEMELLI. Dopo aver azionato per la prima volta la passerella, si dovrà raggiungere e manipolare il pulsante in basso in modo da farla ruotare nella sua direzione... dovreste essere abbastanza veloci da tornare al piano superiore per saltare al volo sul ponteggio e arrivare al pulsante alto.



5:- SCALA. Uno dei mezzi per tornare nella zona alta del livello. Potrete percorrerla rapidamente per poi tentare di saltare al volo sul ponte della colonna rotante... anche se l'ascensore lì accanto è senz'altro più rapido!



3:- PULSANTI. Premendoli, la passerella della colonna inizierà la sua rotazione. Solitamente a guardia di ciascuno c'è un piccolo contingente di nemici, perciò tenete gli occhi aperti.

11:- CHIAVE GIALLA. Il simpatico ufficiale della foto è il detentore della chiave gialla: per farci consegnare il trofeo basterà fargli saltare qualche dente a suon di laser...



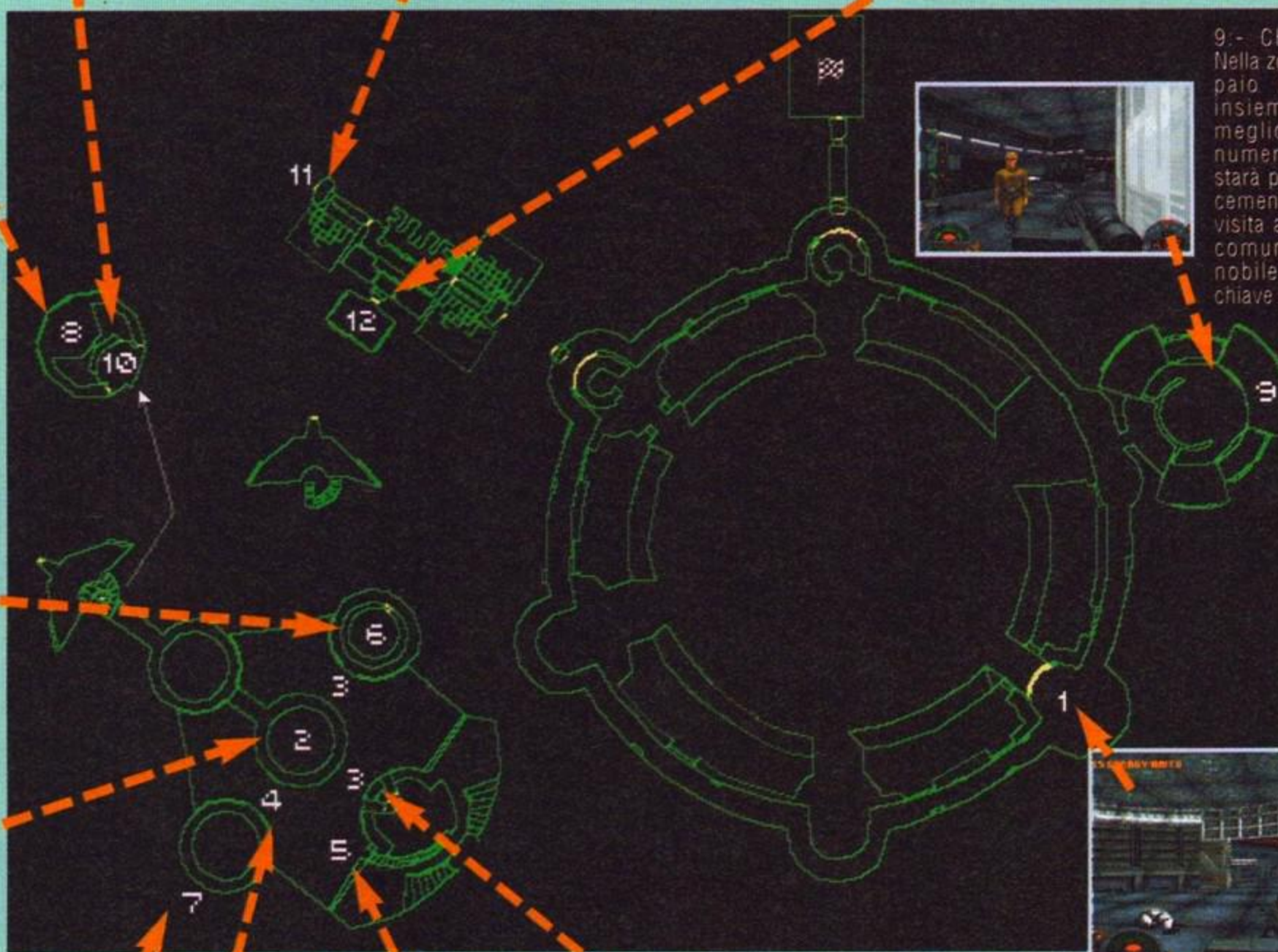
12:- LEVA DI CONTROLLO. Nella stanza chiusa dal portale giallo ci sarà la leva che consente il controllo della navicella che dovremo dirottare. Basterà tirarla per finire la missione.



9:- CHIAVE BLU. Nella zona ristoro un paio di ufficiali, insieme a un non meglio precisato numero di nemici, starà pranzando felicemente. La nostra visita a sorpresa ha comunque un fine nobile: ottenere la chiave blu!



1:- PORTALE. Dietro allo spesso strato di acciaio di questa porta, si trova la stanza della colonna. Un incredibile numero di Gran potrà essere fatto fuori lanciando una semplice bomba: lì dentro c'è un deposito di bidoni esplosivi!



LIVELLO 13: THE EXECUTOR

Questa grande Star Destroyer si incontra mensilmente con l'Arc Hammer, la nave sulla quale vengono assemblati e testati i DT. Raggiungendo la baia di un secondo shuttle, dovrete attivarlo e salirci di nascosto in modo da infiltrarvi sull'Arc.

Partendo dalla navetta dirottata nella missione precedente, state attenti alla porta d'uscita: è minata. Il sistema migliore per aprirla è avvicinarsi velocemente e tornare indietro appena si attiveranno le mine die-

tro di lei (ne sentirete il suono). Uscendo da lì dovrete eliminare l'ennesimo DT (1) per poi dirigersi verso la zona 4 e da qui al corridoio 5. Salendo sull'ascensore dovrete saltare da una colonna all'altra (6) fino a raggiungere un atrio che condurrà nell'enorme cortile 9. In questa locazione ben 3 Dark Trooper vi staranno aspettando per farvi la festa (5 nel livello Hard): sfruttando i corridoi laterali, le colonne e il vostro armamentario dovrete cercare di eliminarli uno alla volta... Fatto questo, vi basterà andare nel gruppo di stanze lì accanto per manovrare i pulsanti di spostamento dello shuttle (10) e imbarcarvi sulla navetta (11).

TIPS

4:- HANGAR. Tra i TIE che passano sopra le vostre teste e l'incredibile numero di Stormtrooper che infestano la zona, sarà un miracolo se riuscirete a restare vivi. La tecnica più sicura per prendersi cura del nemico è il lancio di qualche bomba a tempo dalla balconata dell'ascensore.

1:- DARK TROOPER. Prestate attenzione a questo droide: nonostante sia identico a quelli che avete già incontrato, questa volta sarete allo scoperto. Le armi migliori da utilizzare saranno i missili del cannone d'assalto, anche se potrete usarli solo da lontano... Cercate di muovervi continuamente, magari tornando verso la zona di partenza.

7:- STANZA DI GUARDIA. Se siete a corto di scudi o di colpi, vi converrà indubbiamente visitare il posto. Dovendo entrare nel cortile 9 sarà bene avere gli scudi e la vitalità al massimo.

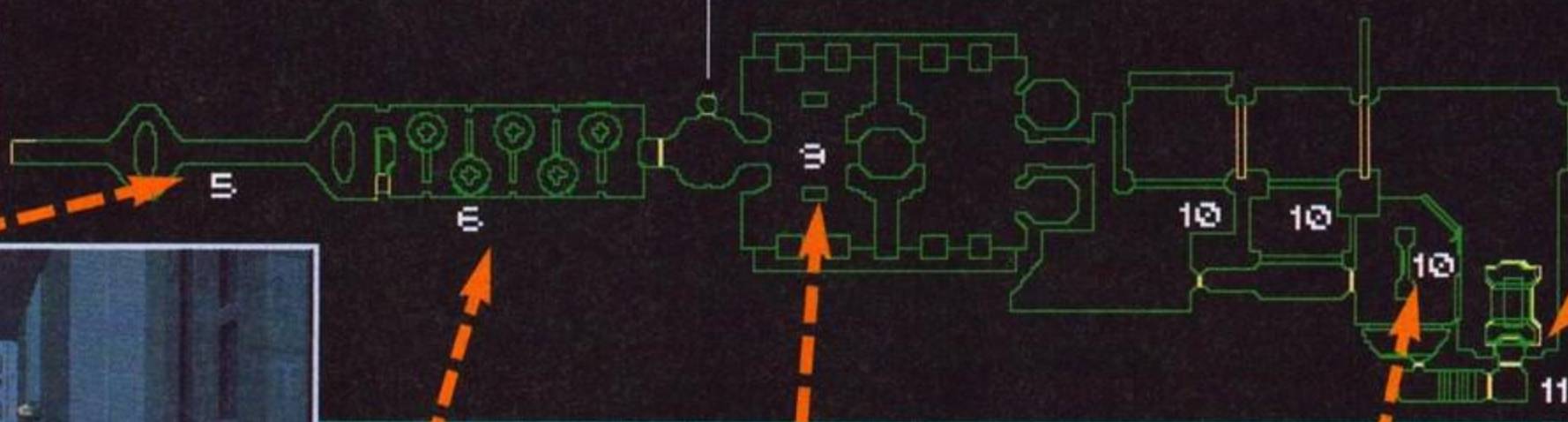
3:- CONTROLLI PORTONE. Per aprire il passaggio sarà sufficiente azionare la leva della foto. Se doveste aver bisogno di tornare indietro, un altro pulsante di controllo si troverà in una stanzetta a ovest della porta.



2:- VITA EXTRA. Trovarla sarà facilissimo: l'unico nemico presente sarà un ufficiale che vi sparerà da una piccola finestra nel lato nord.



8:- STANZA SEGRETA. Abbassandovi nella zona indicata troverete una piccola botola: al suo interno c'è un Revive e qualche bomba... Peccato che nel livello Hard vi sia solo dell'esplosivo!



5:- CORRIDOIO. E' una parte relativamente semplice da superare, essendo l'unico fastidio rappresentato dai Droidi Sonda nascosti nelle concavità delle pareti: con un po' di prudenza riuscirete a cavarvela senza colpo ferire.



6:- COLONNE. Salendo grazie a un piccolo ascensore, dovrete saltare da una colonna all'altra in modo da raggiungere il balcone a est. L'unico consiglio che vi posso dare è quello di eliminare tutti i nemici sotto ai pilastri prima di iniziare la traversata.



9:- CORTILE. L'inferno! Un numero di DT variabile da 1 a 5 (a seconda del livello di difficoltà scelto) saranno in agguato qui dentro. Cercate di sfruttare ogni angolo e ogni corridoio come copertura e ricordate di fare largo uso di bombe e missili... affrontandone uno per volta il compito sarà più agevole.



10:- INTERRUETTORE SHUTTLE. Attivando ciascuno di essi, non farete altro che spostare la navetta lungo il binario di trasporto fino alla baia di attracco. State attenti ai nemici un po' dappertutto.



11:- SHUTTLE. Ecco la navetta che tra breve raggiungerà l'Arc Hammer: salendoci a bordo avrete terminato anche questa missione. Vi manca solo un livello per finire Dark Forces...

LIVELLO 14: ARC HAMMER

Ce l'avete fatta: la fonte di tutti i vostri guai risiede in questo luogo. L'ultima fatica sarà la collocazione di tre cariche in altrettante prese e la successiva fuga grazie a una navetta Tyderiana classe Lambda.

Usando l'ascensore apposito, dirigetevi alla leva 1 (occhio alla saldatrice), tornate su e attraversate la passerella che si è alzata. Nell'arena 2 eliminate i due DTB (nell'Hard c'è anche un DT) e scendete verso il pulsante 3. Manovrandolo, il portale per la zona 5 si sbloccherà per qualche secondo, dandovi modo di saltarci dentro (non vi conviene girare troppo per la zona 4: 3 DT e 2 DTB ve lo impediranno!).

Demolito l'ennesimo droide, continuate il vostro cammino: di lì a poco raggiungerete una piccola scalinata con un pulsante di commutazione verso ovest e, dopo averlo azionato e aver fatto un bel salto, sarete

sul balcone 6. Da qui saltate al pianerottolo ovest, dal quale potrete raggiungere la prima delle bocche di scarico (11): per vederla dovrete sparare al pulsante nascosto dietro a un pistone. Mi raccomando: state attenti ai laser!

Usando l'ascensore, passerete al piano seguente (quello con la vita extra 7): saltate da un elevatore all'altro cercando di spostarvi verso ovest. A suon di laser dovrete arrivare alla seconda bocca di scarico (11): uno o due DTB vi staranno aspettando, per cui seccateli a distanza coi razzi. L'elevatore per il terzo piano sotterraneo si trova a ovest del complesso: lo raggiungerete saltando il corridoio in cui siete precedentemente scesi.

Salite sui rulli di trasporto verso nord, abbassatevi per passare sotto alla guglia 8 e, cambiando rullo, sparate all'interruttore a destra per aprire il portale.

Superando i tappeti 9 come consigliato, gettatevi nell'apertura al loro termine e risolverete l'enigma della stanza 10: azionando i pulsanti come suggerito e salendo l'ascensore a nord, potrete minare l'ultima bocca di scarico (11) che si troverà in fondo al corridoio (occhi aperti!).

Finalmente siete giunti al confronto finale: cercate di eliminare i 3 o 5 DT muovendovi continuamente (i corridoi laterali sono molto utili!). Se decidete di scendere nell'arena, la prima cosa da fare sarà aprire i 4 portali in modo da sfruttare i passaggi dall'uno all'altro; esiste anche un ascensore a nord che vi consentirà di tornare sulla balconata! Uccisi tutti quanti non vi resta che affrontare il Generale Mohc in persona (seguite i consigli della didascalia) e raggiungere lo shuttle nella baia 13...

THE END

12:- GENERALE MOHC. Chi poteva essere il mostro finale se non lui? Appena vi sparerà i missili a ricerca (quelli gialli) cercate di ripararvi nei corridoi o dietro a qualche muro; oltre al cannone d'assalto vi consiglio di usare lo Stouker a una certa distanza. Ricordate che nell'elevatore dal quale è arrivato ci saranno un bel po' di scudi e medikit!

13:- SHUTTLE. E' ora di andare in pensione: il vostro dovere l'avete fatto, il nemico è distrutto... l'ultimo ufficiale imperiale si vuole congratulare con voi!

7:- VITA EXTRA. E' piuttosto difficile da raggiungere: dovrete superare un sistema di presse incredibilmente efficace e non c'è nessun metodo valido se non la velocità. Non tentate di recuperarla se avete poca energia: sarebbe una perdita di tempo!

8:- GUGLIA SUI RULLI. Arrivati qui non dovrete far altro che accucciarsi in modo da passare sotto: il rullo penserà al resto!

10:- PULSANTI. Enigma piuttosto facile... Dopo aver eliminato tutti i nemici, dovrete premere ogni pulsante in modo che sul muro a sinistra la venatura risulti continua.

9:- RULLI IN MOVIMENTO. La parte più antipatica di tutto il livello. Il modo più semplice per contrastare la velocità (e scegliere la strada da percorrere in tutta calma) è indietreggiare correndo. Volendo andare a sinistra basterà continuare a indietreggiare ruotando lievemente a destra, mentre per andare a destra si invertirà il processo.

11:- BOCHE DI SCARICO. Sono tre in totale e saranno sempre ultra-protette. Se dovessero essere chiuse da un muro d'acciaio, non vi resterà che colpire il pulsante nascosto dietro a uno dei pistoni della zona (nella foto è a destra). Per piazzare le bombe premete la barra trovandovi davanti.

6:- SALTO. Per raggiungere il balcone a sinistra dovrete saltare: se non ce la doveste fare, cercate di sfruttare il cornicione sulla colonna al centro della foto. Il pulsante a destra (da premere saltando) vi farà guadagnare un revive nella locazione 5.

5:- DARK TROOPER. Premendo l'interruttore 3 il portone di questa stanza si aprirà. Dopo un bel salto, ecco la sorpresa: un simpatico DT! Sfruttate la colonna centrale per fregarlo.

4:- CORRIDOIO. Fruttuoso ma molto pericoloso. Gettandovi giù sarete assaliti da 2 o 3 DT e un paio di DTB: meglio eliminarli buttando qualche bomba dall'alto e lanciando qualche missile qualora decidessero di raggiungervi volando.

1:- LEVA. Ecco il meccanismo d'azionamento di una piattaforma situata all'inizio del livello: manovrandola sarete poi in grado di arrivare all'arena 2. Cercate di stare attenti alle saldatrici: si potranno distruggere, ma solo dopo parecchi colpi.

2:- ARENA. Un paio di DTB e un DT (solo al livello Hard) staranno pattugliando la zona. Gettando qualche bomba e lanciando missili dalla balconata dovrete eliminare rapidamente questi seccatori!

3:- PULSANTE. Premendolo si aprirà il portone per la zona 5. Saltandoci dentro, potrete poi fare irruzione!



WEREWOLF -[vs]- COMANCHE

INCREDIBILE 2 GIOCHI IN 1

NELLA CONFEZIONE
L'ECCEZIONALE WEREWOLF,
UNA VERSIONE AGGIORNATA
DI COMANCHE E IL CAVO PER
COLLEGARE I COMPUTER PER GLI
SCONTI TESTA A TESTA.

CREATED BY

NOVA



LOGIC

MANUALI IN ITALIANO

CD-MPC

SCOPRI QUALE TECNOLOGIA, TRA QUELLA AMERICANA E QUELLA RUSSA, ABBIATO PRODOTTO IL MIGLIOR ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO. PRENDI IL CONTROLLO DEL KA-50 WEREWOLF DEL RAH 66 COMANCHE E PIOTALI IN UNO SCONTRO UNO CONTRO UNO OPPURE COINVOLGI UN'INTERA SQUADRIGLIA. SIMULA UNO SCONTRO CON UN TUO AMICO VIA MODEM, VIA SERIALE O VIA RETE PER SCOPRIRE CHE E' IMPOSSIBILE STACCARSI DA WEREWOLF VS COMANCHE.

LEADER
DISTRIBUTIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

SPACE QUEST 6: IN THE SPINAL FRONTIER

Grazie a questi preziosi tips, Roger Wilco ci svela i suoi ultimi segreti. Se ancora non siete riusciti a venire a capo di questa avventura, allora è meglio che iniziate a leggere quanto segue...

MAO

La soluzione completa

PRIMA PARTE IL PIANETA POLYSORBATE E IL TERMINATOR

Appena verrete teleportati, vi ritroverete intrappolati nell'asfalto. Tutto quello che dovete fare è aspettare che passi il robot dalla fisionomia umanoide e usare l'icona della mano su di lui. Roger si aggrapperà e si tirerà fuori dal buco.

Guardate la bici legata al lampione alla vostra destra e prendete la ID Card che si trova sopra.

Ora iniziate a girovagare per le strade finché non trovate uno di quei macchinari che servono per scattare le fototessere. Inserite un buckazoido nella apposita fessura e così avrete delle foto personali. Andate nell'inventario, cliccate sulle fototessere e senza uscire trascinatele sulla ID Card, in modo da contraffarla.

Andate nella sala giochi (il locale di fianco all'Orion's Belt) e parlate con il grosso tizio che è appoggiato sulla console. Parlategli finché non vi sfiderà in una partita a Stooze Fighter 3. Accettate l'incontro. Non potrete mai vincere, ma se volete potete provarci. Dopo avere perso, parlate nuovamente con l'alieno e risfidatelo. Perderete nuovamente ma non preoccupatevi, avrete la vostra rivincita prima di quanto possiate immaginare. Uscite dalla sala giochi.

Entrate all'Orion's Belt e una volta dentro continuate ad andare verso destra. Salite sull'ascensore che porta al secondo piano. Mostrate la vostra tessera ai tizi seduti nell'angolo sinistro della sala. Scapperanno all'istante. A questo punto prendete i tubi dai quali

stavano sniffando i criminali ed entrate nell'inventario: usate l'icona della mano sui tubi per srotolarli. Ora cliccate sulla tanica di nitro sotto il tavolo: non potete raccogliercela ma potete spostarla. Sul muro alla destra del tavolo c'è un tubo celato dall'ombra: cliccate su questo in modo da spostare il bocchettone della nitro. Potrebbe essere difficile da trovare, ma è qui! Potete anche, sempre che lo vogliate, rubare dei buckazoidi dal vassoio della cameriera robot. Non serve a nulla, se non per il punteggio finale!

E' tutto quello che potete fare nel bar, per il momento!

Uscite e girovagare finché non trovate un tizio avvolto da un impermeabile. Parlategli una volta e questo non vi darà ascolto. Al secondo tentativo vi dirà che è un cacciatore di endozoidi e vi proporrà un affare, ovvero mettere fuori uso il Terminator che si trova da qualche parte in città.

A questo punto non vi resta altro da fare che tornare nel bar, dirigervi all'estrema destra dello schermo e pigliare a scarpate la porta di fianco all'ascensore finché non si aprirà completamente. Ora entrate. L'androide vi dirà di andarsene fuori, altrimenti vi rivolterà come un guanto. Per il momento prendete la barra di metallo sotto le scale e uscite. Andate al banco e mostrate la vostra ID Card al barista. Ordinate uno Special e il tizio resterà occupato per diverso tempo. Andate dietro il banco, aprite il frigorifero e prendete il portaghiaccio. Alla sinistra del frigo, invece, ci sono quattro condotti con delle valvole: trovate quello che non funziona e poi cliccate subito sotto la valvola: così facendo Roger spaccherà il tubo.

Dall'inventario prendete il tubo e usatelo sulla conduttura aperta che si trova all'estrema sinistra (guardate la foto per chiarimenti), quindi attendete che il barista finisca il vostro drink. Tornate da lui e chiedetegli un altro Special, per farlo tornare al lavoro.

Cliccate sul tubo, ma come per il bidone di nitro, non potrete andare molto lontano... L'unico posto in cui potete attaccare questo tubo è sulla conduttura rotta precedentemente. Non vi resta altro da fare che tornare velocemente al piano superiore e aprire la tanica di nitro: ora tornate velocemente nella cantina e scoprirete che l'androide è congelato e quindi non più in grado di torcervi un capello. Armatevi della barra di metallo e usatela sulla statua.

Grazie a questi preziosi tips, Roger Wilco ci svela i suoi ultimi segreti. Se ancora non siete riusciti a venire a capo di questa avventura, allora è meglio che iniziate a leggere quanto segue...
MAO



E' ora di eliminare il dannato Terminator che si nasconde nello scantinato dell'Orion's Belt. Il primo passo da fare è recuperare il tubo al piano di sopra, srotolarlo, e attaccarlo a questo condotto. L'altra estremità andrà agganciata al tubo di ferro che avete appena rotto alla sinistra del frigo.

Raccogliete con lo scopino dell'inventario tutti i cubetti di ghiaccio e metteteli nel portaghiaccio. Tornate al piano superiore e aprite il frigorifero, inseriteci dentro il portaghiaccio, chiudete il freezer. Riaprite il freezer e riprendete il portaghiaccio. Quando uscirete dall'Orion's Belt, troverete il tizio con l'impermeabile fuori ad aspettarvi: dategli il portaghiaccio e dopo una breve discussione, vi darà i cinquanta buckazoidi pattuiti.

Per uscire dal buco creato dall'errato teletrasporto, Roger dovrà aggrapparsi a questo robottino. Iniziano i guai!



SECONDA PARTE - IL COIN OP, ELMO E IL RAPIMENTO

Girovagare per la città finché non incontrerete un tizio ubriaco marcio: è Elmo di Space Quest 3! Parlategli in modo da riuscire a fare un patto: i codici segreti per Stooze Fighter 3 in cambio di una buona bottiglia di liquore. Entrate nel negozio di alcolici e

Dando la bottiglia di liquore appena acquistata nel negozio, otterrete i codici segreti per potere battere l'alieno della sala giochi a Stooze Fighter 3 e accaparrarvi trecento buckazoidi!



Inserendo il codice segreto, apparirà quello strano bottone a forma di croce nel centro dello schermo. Battere l'alieno non sarà più un problema!

andate dal gestore, dategli i soldi e prendete la bottiglia. Se volete potete anche stringere il "dito" a ET e insistere finché non prenderete punti!

Uscite e consegnate la bottiglia di liquore a Elmo, che dopo una breve ma intensa sboccata, vi darà i trucchi per Stooze Fighter 3: leggeteli e tornate dall'alieno della sala giochi. Il tizio vi proporrà una

scommessa: trecento buckazoidi in cambio della vita di Roger. Accettate e nel menu della selezione dei personaggi inserite ABBACACA (sulla tastiera dovete pigiare QWWQEQQ).

Per batterlo rapidamente non dovrete far altro che continuare a schiacciare il nuovo bottone al centro della console. Alla fine del vittorioso combattimento ritirare i vostri 300 buckazoidi freschi freschi che dovrete utilizzare per entrare nell'albergo. Andateci (è quello dove generalmente ci sono appoggiati una prostituta e il suo protettore) e appena dentro date tutti i buckazoidi al proprietario: vi darà la chiave magnetica della vostra camera. Usate l'ascensore e al piano di sopra andate direttamente verso l'ultima porta in basso a sinistra. Usate la vostra chiave nell'apposito slot anche se, poco prima di entrare, verrete assaliti da due brutti ceffi!

Vi ritroverete legati in una stanza. Prendete la chiave appoggiata sul chiodo all'estrema destra: fallirete e il vostro rapitore tornerà a farsi gli affari suoi. Prendete il chiodo che reggeva la chiave e usatelo sulle manette. Ora strappate il tappeto di Elvis The Pelvis che si trova sul muro, da entrambe le parti e poi, dall'inventario, piazzatelo al centro della stanza.



Una volta sfuggiti ai rapitori, Roger dovrà riconfigurare il DataCorder datogli precedentemente dall'emulo di Harrison Ford. Una volta terminata questa lunga e laboriosa operazione, l'Homing Beacon si attiverà e vi verranno a prelevare...

Usate l'icona della mano e Roger comincerà a ballare. Questo ballo lo caricherà elettricamente: toccate il tizio di spalle e questo cadrà come una pera. Cercate sul suo corpo la chiave della stanza. Rovestate in mezzo ai CD alla destra del computer finché non ne

troverete uno interessante. Sedetevi al computer e usatelo: verrete istruiti su un certo Homing Beacon. Sull'umidificatore sotto il tavolo invece, si trova un chip che dovrete ovviamente raccogliere, mentre sul tavolo c'è il vostro DataCorder.

Usate le chiavi per uscire dalla stanza e scoprirete di essere comunque ancora in trappola. No problema. Rovestate in mezzo alle scatole finché non trovate il moddie denominato Churlish. Entrate nell'inventario e cliccate sopra l'etichetta. Roger la staccherà e la metterà sul moddie Burlesque.

Ora date il moddie fasullo a Nigel che si metterà a ballare. Finita la raccapricciante scena, raccogliete la cintura di Nigel e staccate i due aggeggi attaccati: quello di destra apre la porta che dà sul terrazzo. Entrate nell'inventario. Usate la mano sul DataCorder e apritelo (NON accendetelo): staccate tutti i pezzi e rimontatelo come nella foto. Allora, qualcuno dice che sia una protezione, ma vi assicuro che nella confezione mandataci dalla Sierra non c'era riferimento alcuno. Quindi sulla buona fede di tutti, la pubblico...

A questo punto accendetelo e una pulzella di nome Stellar verrà a trovarvi in salvo e recupererete anche il vostro pesce.



Roger balla sul tappeto di Elvis The Pelvis: il risultato è una carica di elettricità statica che vi servirà per mettere KO il tizio che vi dà le spalle.

TERZA PARTE FUNERALI A DELTA BURKSALON...

Assistete inermi al lunghissimo dialogo e quando finalmente riprendete il controllo, entrate nell'inventario e tirate fuori il rasoio elettrico di Nigel. Mettetelo all'interno dell'analizzatore di DNA, ma Jebba The Mop vi diffiderà dall'usarlo. Parlategli e insistete finché questo non cederà. A questo punto mettete il rasoio elettrico nell'analizzatore e pigiate il pulsante SCAN, dopodiché premete il pulsante Imprint Datacard e prendete la scheda che uscirà dalla macchina. Usate la carta sul lettore alla sinistra e segnatevi il nome che vedete (vi servirà in seguito). Andate nella camera di Roger: appena arrivati, uscite subito, riutilizzando la carta sul lettore. Nel menu, vi verrà visualizzato un messaggio da parte del Comandante felino Kielbasa. Ascoltate attentamente quello che vi dice, dopodiché fiondatevi nella sala del teletrasporto e vi ritroverete su Delta-Burksalon. Uscite dalla stanza e, usando l'icona con la mano sulla pulsantiera, dirigetevi al piano Quarters dalla vecchietta Sharpei.

La vecchia strega vi ordinerà di pulire per terra, perciò prendete lo scopettone e ramazzate. In seguito vi dirà di riparare qualcosa: andate sulla tazza del water e usate l'icona della mano. Infine, vorrà che le prendiate le medicine che si trovano nel cassetto sopra il lavandino. Nello stesso momento, la vecchia megera schiaccerà un bottone e del gas entrerà da una grata. Andate verso il letto e raccogliete il meccanismo (confrontare con la foto). Ora usate lo stesso sulla porta e assistete inermi alla scena.

Dopo il funerale di Stellar, tornate per un momento nella stanza di Roger e uscite subito dopo. Riceverete un altro messaggio, questa volta da Stellar: correte al ponte e parlate con il capitano. Tornate al trasportatore di bordo e selezionate il Database, poi Entity Database, poi Known Races e infine Vulgars: leggete le informazioni e poi prendete nota del numero del programma olografico (5551212). Poi

andate all'Holocabana.

Esaminate la tastiera sul muro, pigiate il tasto ON, digitate il numero di programma appena trovato seguito da Enter. Assistete alla proiezione dell'alieno karateka e andate direttamente all'8-Rear.

Parlate con il tizio seduto da solo e continuate a parlargli finché non vi darà un braccio e un occhio. Ora andate a Sickbay, dove nell'armadietto sul lato sinistro troverete una siringa di morfina.

La prossima tappa è il ponte di decollo, dove dovrete effettuare la presa dei Vulgars sul tizio più piccolo (basta cliccarci sopra). Quello più grande reagirà peggio di quanto poteste aspettarvi.

Vi ritroverete in galera. Aspettate che vi venga portato il cibo e raccoglietelo. Nell'inventario cercate di assemblare i pezzi di frutta in modo tale da far risultare una figura umana, dopodiché depositatela sul letto. Aspettate che il tizio con la proboscide vi riporti da mangiare, dopodiché infilatevi nel carrello. Nell'inventario usate la siringa sulla ciambella. Tornate al ponte di decollo e usate la ciambella drogata sul piatto della guardia (riprovate più volte). Questa si addormenterà e voi potrete rifare la presa al collo dei Vulgars al tizio più piccolo: rovistate sul suo corpo e prendete le chiavi della "macchina". Davanti alla porta usate il braccio bionico su uno dei due pulsanti e uscite. Nell'hangar, entrate nell'inventario e pigiate il pulsante della chiave per scoprire quale sarà il vostro nuovo mezzo. Saliteci a bordo e, prima di sedervi sulla poltrona sinistra, prendete il foglio con le istruzioni. Accendete il sistema e usate l'occhio sul

Il funerale della vostra amica Stellar nella sala olografica.



Ecco la giusta sequenza da inserire per far partire l'astronave...



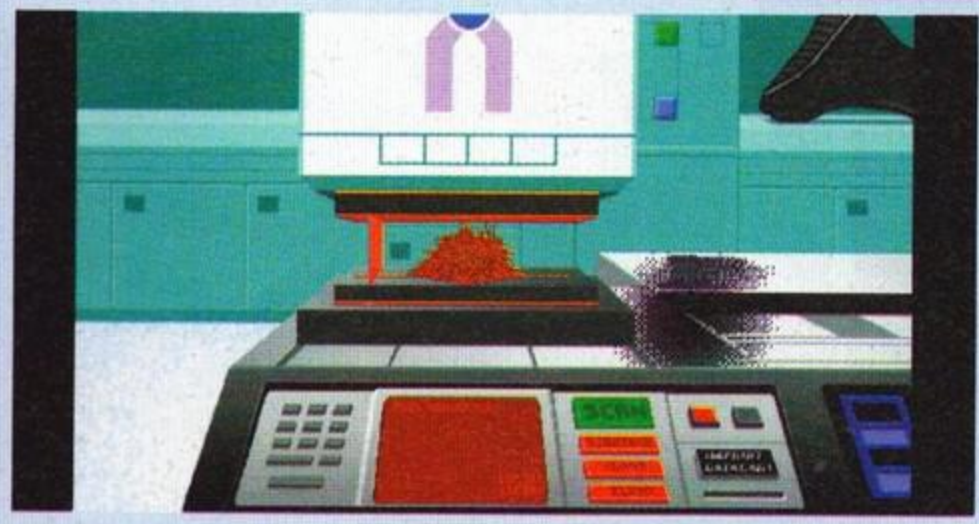
La vecchia Sharpei sta tentando di uccidersi (o di uccidervi?). Per fuggire non resta altro da fare che staccare la pompa idraulica dal letto e puntarla sulla porta, MOLTO VELOCEMENTE!



Dopo aver spulciato minuziosamente negli archivi della DeepShip 66 alla voce Vulgars, dovrete tornare nella Holocabana, accendere il macchinario e digitare il codice.



Ecco gli effetti devastanti della morfina sul gorilla che vi ha piegato poco prima con un dito... Notare la fine parodia di Elton John... Grandissimo!



senso davanti a voi al centro dello schermo. Premete il bottone ICD e settatelo come nella foto (il codice Lasagne, corrisponde alle iniziali dei componenti chimici di cui avete bisogno: Lanthatum (LA), Sulfur (SA), Silver (AG), Neon (NE)).

Premete il piccolo pulsante che dà inizio al decollo (dovrebbe essere Initiation).

PARTE QUARTA AVARIA, ATTERRAGGIO E RITORNO A POLYSORBATE

Dopo che la nave si sarà guastata, premete il pulsante blu lampeggiante per far apparire il copilota olografico Manuel. Aprite il cruscotto e prendete tutto quello che c'è all'interno. Tirate le due leve Trunk e Hood del pannello, alzatevi e aprite il DataCorder dal quale dovrete rimuovere il piccolo cristallo verde. Usate la colla sul cristallo e poi andate verso il muro destro dello shuttle. All'altezza della faccia di Roger c'è un pannello: apritelo e mettete della colla sul cristallo grande. Entrate nell'inventario e usate il cristallo piccolo su quello grande. A sinistra di questo pannello c'è un armadio con una tuta spaziale

La nave si è guastata e tutto quello che potete fare è piazzare un bel cartello di aiuto e aspettare la donzella di nome Wiggley (per caso una parodia della mitica Ripley di Aliens? Sì, gustatevi la scena quando la sua nave si allontana!)...



EVA. Indossatela, mettendovi per ultimo il casco e uscite dallo shuttle. Nel baule ci sono i cavi per la batteria e un cartello con sopra scritto HELP. Raccoglieteli entrambi e usate il cartello sulla coda dell'astronave. Dopo qualche tempo arriverà una tizia che vi darà un aiuto. Leggete il foglietto che avete trovato dietro la vostra poltrona e collegate i cavi come indicato (guardare la foto per chiarimenti). Prima di ripartire, ricordatevi di togliere il pesce che si trova sul reattore sinistro dello shuttle. Entrate e ripartite.

Una volta su Delta Burksalon V, uscite dallo shuttle e andate al Lab A. Parlate con il professore che se ne andrà e cercate nello scatolone con la scritta HI TECH STUFF che si trova vicino al computer, un moddie. Uscite e tornate alla nave. Sedetevi al posto

Quando tornerete sulla nave dopo la breve visita a Delta Burksalon, potrete usufruire per un attimo del PTS. Accendete il pulsante corrispondente e prendete la foto. Ripetere un'altra volta...



di guida e premete il tasto PTS, dopodiché premete il tastino sotto la lente del retina scan. Prendete la foto istantanea e ripetete l'operazione. Entrate nell'inventario e usate la mano sulle foto per togliere la pellicola, dopodiché prendete la prima foto e mettetela sul piccolo riquadro azzurro di fronte a voi. Prendete la pellicola della seconda foto e sovrapponetela. Premete il tasto Initiation e cliccate su Polysorbate. Giunti a destinazione, parlate con Manuel e fatevi teleportare sulla superficie del pianeta.

Una volta a terra andate dal rivenditore di impianti (di fronte all'albergo) e dategli il moddie preso nel LAB A. In cambio vi darà un'interfaccia per il Cyberspazio. Tornate nel luogo in cui siete stati trasportati e usate il comunicatore per tornare sullo shuttle. Sedetevi al vostro posto e cliccate ancora una volta il pulsante Initialization: selezionate Delta Burksalon V.

Su Polysorbate, dovrete barattare il moddie trovato nel laboratorio di Belexus con un'interfaccia per navigare nel Cyberspazio!



PARTE QUINTA NAVIGANDO NEL CYBERSPAZIO

Tornate nel Lab A, accendete il computer, selezionate la funzione "Cyberspace" e inserite il vostro nuovo giocattolino nell'apposito spazio. Siamo nel Cyberspazio. Continuate a seguire la strada finché non arrivate all'ufficio. Raccogliete il cacciavite per terra e l'asse di legno, poi entrate. Prendete un numero dalla parete e parlate con Sys

L'Autostrada Informatica... Seguite sempre la strada e, se resistete al mortale scrolling, non avrete problemi a trovare la strada per l'ufficio!



Inny. Aprite il display con i numeri usando il cacciavite (confrontare con la foto). Riparate con Sys Inny e questa vi darà l'accesso al File Manager. Andate nel corridoio contrassegnato dalle lettere J-R finché non raggiungete la lettera R. Il file di Nigel Rancid si trova nella prima fila R. Per raggiungerlo però, dovrete aprire anche gli altri cassetti (notare che i cassetti apribili sono solamente quelli con il bordo sinistro scuro. Vi sarà di parecchio aiuto!). Leggete il file di Rancid e cercate i file correlati, ovvero Belexus, Sharpei, Santiago, Project Immorta-

Una simpatica "finestra" di comicità. La receptionist non vuole darvi ascolto finché il numero indicato dal meccanismo non combacia con il vostro.. Usate il cacciavite trovato all'ingresso come indicato nella foto!



lity. Prima di andarvene dovrete avere tutti e cinque questi files.

Tornando dalle parti di Sys Inny, inserite a uno a uno i file nella stampante e andatevene. Usate l'asse di legno sul ponte rotto per evitare di farvi tutta la strada al contrario!

Fuori dal Cyberspazio, troverete la stampa dei vostri documenti alla destra del computer, raccoglietela e mostratela al dottor Belexus per convincerlo di quanto sia in torto. Vi darà ragione e deciderà di aiutarvi, miniaturizzandovi per cercare di salvare Stellar.

Un'immagine sulla quale riflettere... Ecco come Windows gestisce i vostri files! Scherzi a parte, qui troverete delle informazioni su Nigel Rancid e sulle altre voci correlate!



PARTE SESTA SIAMO FATTI COSI'!

Una volta all'interno di Stellar, indossate la tuta EVA (ma senza casco, visto che vi servirà molto dopo!). Uscite dalla navicella e raccogliete i capillari che si sono depositati sullo shuttle, più precisamente

L'inizio del vostro viaggio allucinante: quello che vedete al di là del vetro è Belexus un po' più grande di voi!



sull'ala sinistra e sul muso. Entrate nell'ulcera (il buco rosso infetto).

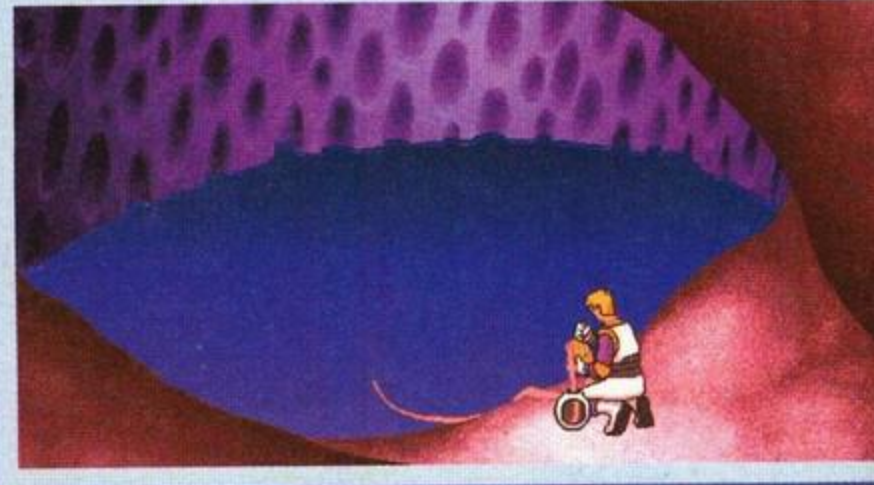
Scendete lungo la parete dello stomaco ma tenetevi lontano dai ragnetti. Raccogliete le M&M's una alla volta e lanciatele nei succhi gastrici. Nell'inventario, usate lo scotch sui capillari e questi sulla pompa. Raccogliete il gancio e il filo, risalite la parete e, una

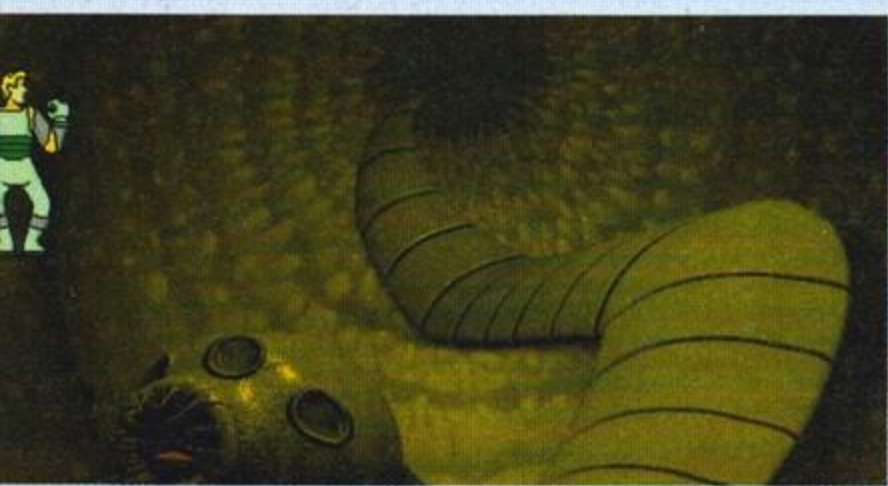
Lo stomaco di Stellar è popolato da degli strani animalletti... A voi il compito di "purgarlo"!



volta uniti nell'inventario, lanciate la vostra nuova creazione sulla bocca dello stomaco, dopodiché usate il vostro nuovo arnese per risalire. Arrampicatevi finché non trovate una pillola incastrata, spinge-

Per recuperare il succo gastrico dovrete ingegnarvi e realizzare una specie di pompa. Il vostro serbatoio sarà il casco!





La tenia di Stellar vi porterà in groppa solo nel momento in cui gli darete un po' del contenuto della pillola.

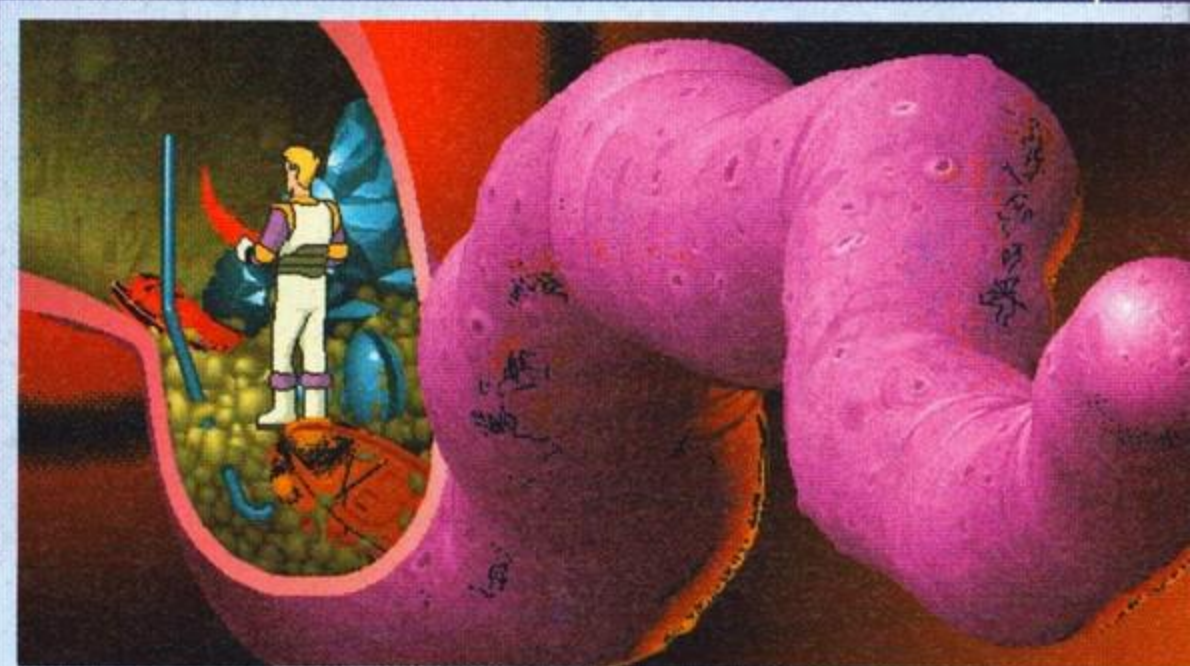
tela e poi usate la piuma sulle pareti. Scendete nello stomaco nuovamente ed entrate nel duodeno (a sinistra): seguite la strada e girate a destra per entrare nel buco sul muro. Salite e vi ritroverete in una specie di laghetto blu. Usate la vostra pompa artigianale con il casco per recuperare il liquido bluastro. Andatevene e proseguite sempre verso destra, non prima però di avere raccolto

dei sassolini.

Incontrerete delle cellule. Usate i capillari presi dall'ala dell'astronave, dopodiché usate l'icona della bocca per soffiarcvi dentro e divaricarle. Aldilà troverete un altro laghetto: utilizzate il casco sulla pozza. Tornate nello stomaco e usate il vostro composto chimico per fondere la pillola. Raccogliete un po' del contenuto e, scendendo ancora, tornate nel duodeno senza però entrare nel buco a destra.

Calatevi in fondo al buco finché non vedete una bella tenia gigante. Avvicinatevi, ma non troppo (altrimenti vi sbrannerà), dategli il contenuto della pillola e poi salitegli in groppa. Alla fine della cavalcata, uscite a destra e seguite il condotto. Raccogliete l'unghia posticcia, un pezzo d'argento e la parte alta della graffetta. Tornate dal verme.

Nell'appendice della vostra amica Stellar troverete tre utilissimi oggetti.



PARTE SETTIMA IL CERVELLO E LO SCONTRO FINALE

Recatevi alla vostra nave e usate il pezzo d'argento sulla piccola luce lampeggiante dell'ala sinistra. Rientrate nella nave, sedetevi al vostro posto e inserite il CD che si trova nel vostro inventario (denominato Subroutine Programs): mettetelo nell'apposita fessura e premete il pulsante Initiation. Una volta raggiunto il cervello, infilatevi la tuta e uscite. Usate l'unghia rossa per aprirvi un varco nel tessuto nervoso. Camminate verso sinistra fino a che non trovate un baratro: cliccate due volte per saltare e poi continuate a

cliccare per non scivolare.

Continuate a camminare verso sinistra: incontrerete due robottini. Spostatevi in profondità, senza avvicinarvi troppo, e lanciate un sassolino. Ripetete questa operazione fino a che i due robottini non si prenderanno a mazzate da soli!

Scendete per l'ascensore centrale premendo il pulsante.

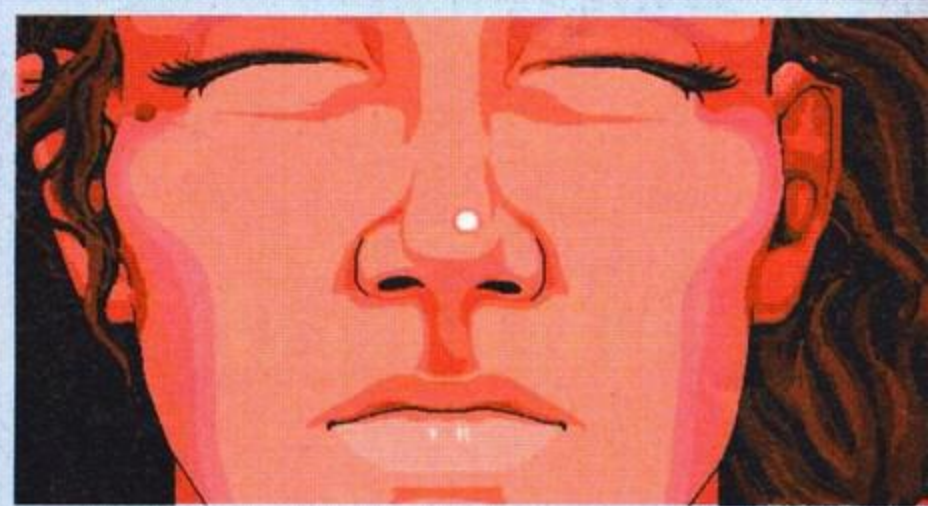
Premete il pulsante "DOWN", ma fermatevi per leggere tutte le insegne che incontrate. Quando trovate il centro della Tosse di Stellar, punzecchiatelo con la graffetta.

Arrivati in fondo, cliccate sulla spazzatura per passare semplicemente dall'altra parte.

Vi ritroverete di fronte una bestia enorme e, appena

potrete muovervi, usate la graffetta sui nervi che si trovano all'estrema destra dello schermo: il robotto-ne friggerà in un battibaleno.

Pensate che sia tutto finito? Male, perché il cervellino senziente di Sharpei farà il suo ingresso e dopo avervi sbatacchiato a destra e a sinistra, vi lascerà il tempo di fare la vostra mossa. Per metterla definiti-



Vi siete mai schiacciati i brufoli allo specchio? Beh, questo sarà il metodo utilizzato da Belexus per tirarvi fuori dal corpo di Stellar!

vamente fuorigioco, basta entrare nell'inventario e lanciare il pesce marcio al "polipo-Sharpei". Assistete pure alla melensa scena finale in tutta tranquillità, perché avete finito Space Quest 6!!!
Andrea "MAO" Della Calce

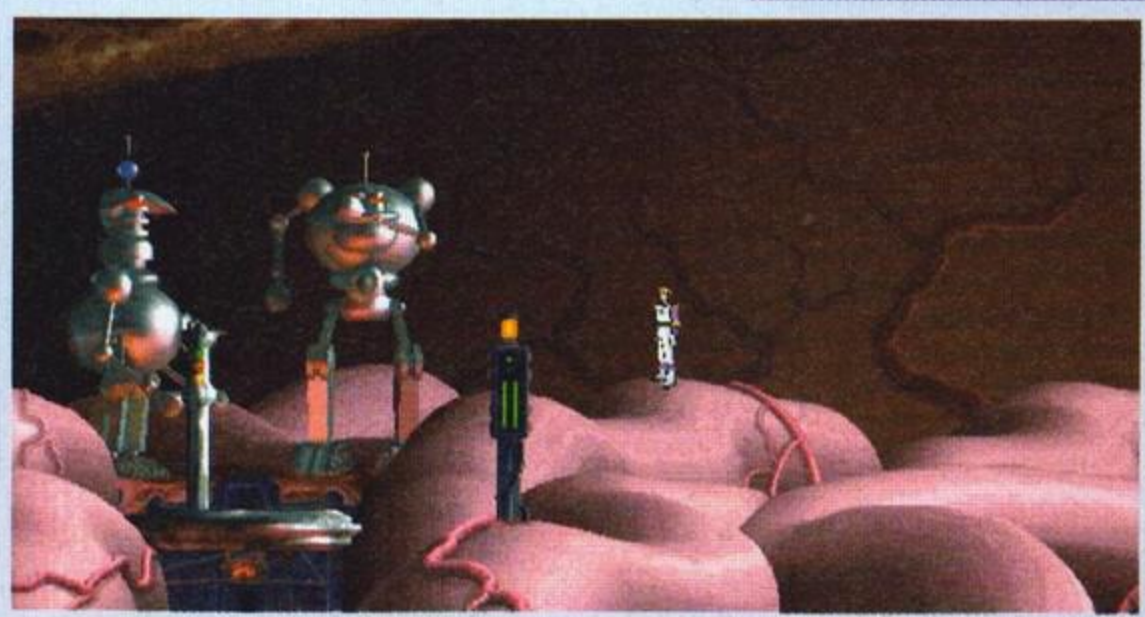
P. S. Un ringraziamento particolare a un amico della concorrenza, Roberto Camisana, per avermi tirato fuori dai guai in un punto (praticamente all'inizio). Siamo ancora 2 a 1 per Wilco o dici che ho riscattato il clamoroso fiasco estivo? Ci si sente su Games.it a Fido!

BYEZ!



Sharpei nella sua forma cerebrale... Il pesce ammuffito la farà crepare per mancanza di fosforo.

Avete appena fatto incavolare i due robottini, tirando loro dei sassi. Il risultato è che si distruggeranno a vicenda!



Come in tutte le favole che si rispettino, ecco il lieto fine!



SOFTWARE NEWS

Novità software dal mondo

2/3 62 5

Fantastici videogiochi

Multimedialità

CD per adulti

I CD-Rom sono disponibili in ambiente



ORDINARE È FACILE



TELEFONO
dalle 10.00 alle 20.00
011 - 68.12.582



FAX 24h su 24h
011 - 68.12.582.



Spedizione a mezzo
corriere espresso
o spedizione postale.

Tel./Fax 011 - 68.12.582

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

11TH HOUR 105.000
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD (ITALIANO) 59.000
200 CD FOR WINDOWS 59.000
2000 TRUE TYPE FONTS 49.000
3000 PHOTO GALLERY 1 & 2 49.000
3500 COLOR CLIPART 125.000
3D LEMMINGS (ITALIANO) 59.000
4000 ICONS FOR WINDOWS 79.000
401 GREAT LETTERS 38.000
500 FONTS FOR WINDOWS 69.000
5TH DIMENSION I 119.000
7TH GUEST (ITALIANO) 119.000
A HARD DAYS NIGHT 119.000
A-10 SILENT THUNDER 109.000
ABSOLUTE ZERO 119.000
ACES COLLECTOR EDITION 119.000
ACES OF THE DEEP 119.000
ACES OF THE PACIFIC 109.000
ACES OVER EUROPE 109.000
ACES OVER MOUNTAINS 39.000
ACROSS THE RHINE 1944 39.000
AD & D COLLECTORS EDITION 99.000
AD & D DARK SUN WAKE RAVAGER 129.000
AD & D MENZOBERRANZAN 119.000
AD & D RAVENLOFT STONE PROPHECY 89.000
ADVANCED CIVILIZATION 39.000
ADVENTURE COMPANION 39.000
ADVENTURE QUEST 119.000
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET 79.000
AFTER DARK 3.0 95.000
AIR WARRIOR II 105.000
ALIEN LEGACY 105.000
ALIEN ODYSSEY (ITALIANO) 105.000
ALIEN VIRUS 109.000
ALLIED GENERAL 109.000
ALONE IN THE DARK 109.000
ALONE IN THE DARK 2 109.000
ALONE IN THE DARK 3 49.000
ANIMAL CLIP ART 35.000
ANIMAL OF THE WORLD 115.000
APACHE GUNSHIP 95.000
APACHE LONGBOW (ITALIANO) 39.000
APOGEE GREATEST CD 59.000
APOLLO 13 105.000
ARC OF DOOM 48.000
ARMORED FIST (ITALIANO) 119.000
AROUND THE WORLD IN 80 DAYS 109.000
ASTERIX (ITALIANO) 109.000
ASTRONOMICA 69.000
ATARI 2600 ACTION PACK 49.000
ATLANTIS INTERNET 39.000
AUTO ALMANAC 95 105.000
AWARD WINNING WAR CD 88.000
BALDIES (ITALIANO) 115.000
BATMAN FOREVER 109.000
BATTLECHESS COMPILATION 99.000
BATTLEDROME 299.000
BERLITZ ITALIAN GERMAN FRENCH BIBLE 29.000
BIG RED ADVENTURE (ITALIANO) 75.000
BIO FORGE 79.000
BLACKTHORNE 99.000
BOB DYLAN 99.000
BRAINDEAD 13 79.000
BRIDGE 8.0 75.000
BRUTAL (ITALIANO) 65.000
BULLFROG COMPILATION 105.000
BUREAU 13 119.000
CADILLACS & DINOSAURS 88.000
CAMPAIGN 48.000
CANNON FODDER 2 (ITALIANO) 39.000
CASINO COLLECTION 49.000
CASTLE PINE GOLF CLUB 119.000
CASTLES 2 105.000
CD-ROM CHALLENGE PACK 79.000
CELEBRITY POKER 95.000
CHAOS CONTROL (ITALIANO) 95.000
CHESS CHALLENGE (ITALIANO) 99.000
CHESSMASTER 4000 TURBO 139.000
CINEMANIA 1995 89.000
CIVIL WAR 1861-1864 115.000
CIVILIZATION MULTIPLAYER 59.000
CLASSIC CD ROM COLLECTION 75.000
CLUB FOOTBALL (ITALIANO) 99.000
COBRA MISSION 99.000
COLONIZATION 119.000
COLONIZATION GOLD 98.000
COMBAT AIR PATROL (ITALIANO) 115.000
COMMAND AND CONQUER (ITALIANO) 169.000
CORSO DI INGLESE-AVANZATO 169.000
CORSO DI INGLESE-INTERMEDIO 169.000
CORSO DI INGLESE-PRINCIPIANTE 95.000
COWBOY CASINO 48.000
CREATURE SHOCK (ITALIANO) 99.000
CRIME PATROL 125.000
CRUSADER NO REMORSE (ITALIANO) 115.000
CYBERIA (ITALIANO) 79.000
CYCLONES 109.000
D DAY OPERATION OVERLORD 105.000
D-DAY AMERICA INVADERS 79.000
DAMNESIA 95.000
DARK FORCES (ITALIANO) 119.000
DARKRIDE 48.000
DAY OF THE TENTACLE (ITALIANO) 119.000
DEADULAS ENCOUNTER 119.000
DEATHKEEP 85.000
DESCENT (ITALIANO) 139.000
DINOSAURS MULTIMEDIA 99.000
DISCWORLD 39.000
DOOM & 25 COMPANIONS 39.000
DOOM FEVER 39.000
DOOM HEAVEN 39.000
DOOM HEAVEN II 69.000
DOOM HELL ON CD-ROM 59.000
DOOM II SCREEN SAVER 48.000
DOOM II (ITALIANO) 69.000
DOOM THE FLESH CONSUMED 69.000
DOOM WARE 69.000
DOUBLE TROUBLE (ITALIANO) 85.000
DRAGON LORE (ITALIANO) 105.000
DRAGONS LAIR 69.000
DRAGONS LAIR II 99.000
DRUG WARS 99.000
DUNGEON MASTER II 105.000
ECSTASIA 99.000
ENCARTA 1995 249.000
EXPLORE OUR SOLAR SYSTEM 139.000
EXPLORING OUR SOLAR SYSTEM 65.000
F-14 FLEET DEFENDER GOLD 119.000
F-15 III (ITALIANO) 48.000
F-16 FIGHTING FALCON 115.000
F1 (ITALIANO) 38.000
FABLE 119.000
FADE TO BLACK 119.000
FALCON GOLD 115.000
FANTASY FEST 48.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (ITALIANO) 48.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96 115.000
FIFTH FLEET 105.000
FLASHBACK (ITALIANO) 48.000
FLEET DEFENDER (ITALIANO) 48.000
FLIGHT COMMANDER 2 105.000
FLIGHT SCENARIO CARIBBEAN 79.000
FLIGHT SCENARIO JAPAN 79.000
FLIGHT SIMULATOR 5.0 109.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1 119.000
FLIGHT UNLIMITED 119.000
FLYING ACES 119.000
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 115.000
FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL 79.000
FRONTIERS 1ST ENCOUNTERS (ITALIANO) 119.000
FULL THROTTLE (ITALIANO) 95.000
FX FIGHTER (ITALIANO) 55.000
GAME KILLER 75.000
GAZILLIONAIRE (ITALIANO) 89.000
GENGIS KHAN II 55.000
GOBLINS 3 49.000
GOLD MEDALLION GAMEPACK 48.000
GRAND PRIX F1-GP (ITALIANO) 99.000
GRANDEST FLEET 119.000
GREAT NAVAL BATTLES 3 49.000
GUY SPY 59.000
H.A.W.C. 95.000
HAKUM KA 50 (ITALIANO) 109.000
HAMMER OF THE GODS 65.000
HARPOON CLASSIC 59.000
HEAD TO HEAD 119.000
HELL-CYBERPUNK THRILLER (ITALIANO) 119.000
HERETIC 129.000
HERETIC AND EXTRA LEVELS 49.000
HERETIC SHAREWARE 95.000
HEXEN (ITALIANO) 119.000
HIGH OCTANE 39.000
HOLY BIBLE 2 109.000
HOW YOUR BODY WORKS 109.000
ICE AND FIRE (ITALIANO) 109.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA (ITALIANO) 109.000
INDIANA JONES 4 (ITALIANO) 48.000
INDIANA JONES AND HIS ADVENTURES 59.000

INDISTRICTIBLES 129.000
INDYCAR RACING 2 (ITALIANO) 105.000
INFERNO (ITALIANO) 59.000
INTERNET BUSINESS SECRETS 95 59.000
INTERNET STARTER KID 49.000
IRON ASSAULT (ITALIANO) 49.000
IRON HELIX 125.000
JAMMIT 59.000
JET FIGHTER III 79.000
JHONNY MNEMONIC 38.000
JORDAN IN FLIGHT (ITALIANO) 69.000
JUDGE DREED 119.000
JUNGLE BOOK (ITALIANO) 69.000
KEY CAD COMPLETE 119.000
KEY COLOR CLIPART 109.000
KEY COLOR PHOTO 119.000
KEY MAGIC CLIP ART 7000 119.000
KEY SOUND SENSATIONS 109.000
KIDS COLLECTION 109.000
KIDS ON SITE 119.000
KING OF SOLITAIRE 99.000
KING QUEST ANTHOLOGY 129.000
KING QUEST VII (ITALIANO) 95.000
KING QUEST+SPACE QUEST4 (ITALIANO) 48.000
KING QUEST6+QUEST FOR GLORY (ITAL.) 48.000
KINGDOM THE FAR REACHES 109.000
KINGS RANDOM 89.000
CLICK & PLAY 99.000
KNIGHT OF KENTAR 109.000
LANDS OF LORE 115.000
LARRY 5+SPACE QUEST 5 (ITALIANO) 48.000
LAST BOUNTY HUNTER 69.000
LEGIONS 89.000
LEISURE SUIT ANTHOLOGY 119.000
LEISURE SUIT LARRY 6 115.000
LEMMINGS CHRONICLES 99.000
LOADSTAR 119.000
LODERUNNER 109.000
LORDS OF MIDNIGHT (ITALIANO) 95.000
LOST EDEN (ITALIANO) 95.000
LOST IN TIME 55.000
LOST IN TOWN 115.000
LOST TREASURES 79.000
LOST TREASURES 2 59.000
MAD DOG MAC CREE II 89.000
MAGIC CARPET 2 118.000
MAGIC CARPET PLUS 119.000
MAGIC CARPET (ITALIANO) 48.000
MAGIC THE GATHERING (ITALIANO) 119.000
MANCHESTER UNITED (ITALIANO) 95.000
MANIAC MANSION 2 105.000
MARIO'S GAME GALLERY 69.000
MECHLORD THE INNER CIRCLE 99.000
MECHWARRIOR 2 THE CLANS 119.000
METAL & LACE 75.000
METAL MARINES 79.000
METAL TECH EARTH SEIGE 119.000
METAL TECH MISSIONS 89.000
MICROMACHINE 2 (ITALIANO) 95.000
MIGHTY MORPHIN POWER RANGER 69.000
MINDSCAPE WINTER SPORTS 79.000
MIRAGE 99.000
MODERN AIR COMBAT SIM 115.000
MORTAL KOMBAT3 (ITALIANO) 95.000
MYST 119.000
NASCAR RACING 48.000
NASCAR RACING TRACK PACK 125.000
NAVY STRIKE (ITALIANO) 115.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 119.000
NBA LIVE 95 119.000
NBA LIVE 96 119.000
NET RACER 109.000
NETWORKS (ITALIANO) 129.000
NEW HORIZONS 95.000
NFL PRO BASEBALL 89.000
NFL QUARTERBACK CLUB 115.000
NHL HOCKEY 96 118.000
NOCTROPOLIS 139.000
NOVASTORM 69.000
OPERATION CRUSADER 105.000
OPERATION DESERT STORM 29.000
OPERATION EUROPE 95.000
ORION CONSPIRACY (ITALIANO) 95.000
OUTPOST 109.000
OVERLORD (ITALIANO) 38.000
OZZIE SMITH 75.000
PAC IN TIME 59.000
PANIC IN THE PARK 119.000
PANZER GENERAL 105.000
PEBBLE BEACH GOLF 386 59.000
PERFECT GENERAL II 99.000
PETER GABRIEL EXPLORA 129.000
PETER PAN (ITALIANO) 109.000
PGA TOUR GOLF 96 109.000
PGA TOUR GOLF 96 118.000
PHANTASMAGORIA (ITALIANO) 129.000
PINBALL ARCADE 79.000
PINBALL ILLUSION (ITALIANO) 98.000
PIZZA TYCOON 109.000
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO) 95.000
POLICE QUEST 4 115.000
POLICE QUEST 5 119.000
POLICE QUEST COLLECTION 119.000
POLICE QUEST:SWAT 79.000
POWER CD 3 75.000
POWER DRIVE (ITALIANO) 55.000
POWER HITS BATTLETECH 55.000
POWER HITS MOVIES 95.000
POWER HOUSE (ITALIANO) 99.000
PRIMAL RAGE (ITALIANO) 119.000
PRINCE INTERACTIVE 45.000
PRISONER OF ICE (ITALIANO) 109.000
PRIVATEER CLASSIC 119.000
PRO LEAGUE BASEBALL 105.000
QUAKE 115.000
QUARANTINE 39.000
QUEST FOR GLORY 4 109.000
RAILROAD TYCOON DE LUXE 49.000
RAPTOR 115.000
REALMS 2: STAR TRIAL 99.000
REALMS 3: SHADOWS OVER RIVA 48.000
REBEL ASSAULT (ITALIANO) 139.000
RED SHIFT 119.000
RESURRECTION (CYBERIA 2) 89.000
RETURN TO ZORK 115.000
REVOLUTION X 39.000
RISE OF THE TRIAD 109.000
RISE OF THE TRIAD DARK WAR 29.000
RUSSIAN AIR & GROUND POWERWARSHIPS 48.000
SAM & MAX (ITALIANO) 119.000
SATURDAY NIGHT LIVE 85.000
SCREAMER (ITALIANO) 48.000
SEAWOLF (ITALIANO) 55.000
SEAWORTHY 48.000
SECRET WEAPON LUFTWAFF (ITALIANO) 48.000
SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (ITALIANO) 48.000
SECRET OF MONKEY ISLAND (ITALIANO) 45.000
SHADOW CASTER CLASSIC 119.000
SHADOW OF THE COMET 105.000
SHANGHAI GREAT MOMENT 45.000
SHERLOCK HOLMES CLASSIC 115.000
SIM ANT 119.000
SIM CITY 119.000
SIM CITY 2000 119.000
SIM CITY 2000 DATA DISK 75.000
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL 119.000
SIM CITY CLASSIC 119.000
SIM CITY GRAPHICS BUNDLE 59.000
SIM EARTH 109.000
SIM EARTH 79.000
SIM FARM 79.000
SIM HEALTH 79.000
SIM ISLE (ITALIANO) 95.000
SIM TOWER 89.000
SIMON THE SORCERER 89.000
SIMON THE SORCERER 2 (ITALIANO) 95.000
SKY WARRIOR 95.000
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN PENTIUM 125.000
SPACE ACE 99.000
SPACE HULK 109.000
SPACE PIRATES 99.000
SPACE QUEST 6 ROGER WILCO 95.000
SPACE QUEST ANTHOLOGY 119.000
SPACE SIMULATION 119.000
SPEAR OF DESTINY SUPER 109.000
SPECTRE VR (ITALIANO) 115.000
SPYCRAFT 45.000
SSN-21 SEAWOLF CLASSIC 105.000
STALINGRAD WORLD AT WAR 105.000
STAR CRUSADER 115.000
STAR RANGER 139.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY 95.000
STAR TREK SCREENSAVER 119.000
STAR TREK STAR FLEET ACADEMY 199.000
STAR TREK THE NEXT GEN. COLLECTOR 149.000
STAR TREK THE NEXT GEN.FINAL UNIT

OFFERTA 95.000
STAR TREK JUDGEMENT RITES 48.000
STONEKEEP 48.000
STRIKE COMMANDER (ITALIANO) 49.000
STRIP POKER PRO SVGA COLLECTION 119.000
SUBWAR 2050 PLUS 95.000
SUPER STREET FIGHTER 2 (ITALIANO) 38.000
SVGA HARRIER (ITALIANO) 48.000
SYNDACATE (ITALIANO) 48.000
SYSTEM SHOCK (ITALIANO) 85.000
TANK COMMANDER (ITALIANO) 49.000
TERMINAL VELOCITY 99.000
TEN PACK CD 49.000
TERMINATOR 2 SCREENSAVER 109.000
THE CIVIL WAR (ITALIANO) 118.000
THE DIG 118.000
THE LAST DYNASTY (ITALIANO) 48.000
THE NEED FOR SPEED 109.000
THEME PARK (ITALIANO) 99.000
THEXDER 2 55.000
THIRD REICH 149.000
THUNDERSCAPE 75.000
TIE FIGHTER (ITALIANO) 119.000
TONY LASORDA BASEBALL 3 59.000
TOP 100 CD 39.000
TOP 201 CD 59.000
TOP 50 CD 59.000
TOP 50 CD VOL.2 59.000
TOP GUN (ITALIANO) 149.000
TOTAL DISTORTION 95.000
UFO:EMEMY UNKNOWN (ITALIANO) 48.000
ULTIMA 8 PAGAN (ITALIANO) 59.000
ULTIMA I,II,III,IV,V,VI COLLECTION 119.000
ULTIMA VIII WITH SPECK PACK 119.000
ULTIMATE FOOTBALL 95.000
ULTIMATE PINBALL 129.000
UNDER A KILLING MOON 155.000
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO) 29.000
US AIRCRAFT CARRIERS 89.000
US ATLAS 5 29.000
US ATTACK PLANES BOMB 29.000
US FIGHTER JETS 129.000
US NAVY FIGHTER 29.000
US SEA POWER 29.000
US SHUTTLE FLEET 29.000
US SPY PLANES 29.000
US SUBMARINES 29.000
VEGAS CD DE LUXE 69.000
VIRTUAL AQUARIUM 99.000
VIRTUAL KARTS 109.000
VIRTUAL POOL 99.000
VIRTUAL VALERIE 2 99.000
VOYEUR (ITALIANO) 95.000
WAR PATROL 95.000
WARCRAFT 105.000
WARGAME SET II 99.000
WARPLANES 129.000
WARWORLD 2 29.000
WATER WORLD 95.000
WEAPONS OF DESERT STORM 89.000
WEREWOLF VS COMANCHE (ITALIANO) 95.000
WHO SHOT JONNY ROCK? 89.000
WING COMMANDER 4 109.000
WING COMMANDER 3 129.000
WINGS OF GLORY 125.000
WIZARDRY TRILOGY II 99.000
WOLFSTAIN BLACK STONE 39.000
WONDERLAND 59.000
WORLD ATLAS 99.000
WORLD SOCCER 89.000
WORLD WAR II 59.000
WORMS 119.000
WRATH OF GOD 109.000
WWF RAW 109.000
X WING 95.000
X-COM TERROR FROM THE DEEP (ITALIAN) 95.000
X-MEN SCREENSAVER 89.000
X-WING ENANCHED (ITALIANO) 48.000
ZEPPELIN 109.000
ZOO+ZOO 109.000
ZORRO

CD per adulti

AVVENTURE e Giochi interattivi

ADV OF SEYMORE BUTTS 99.000
ADV OF SEYMORE BUTTS 2 99.000
ADV OF SNATCHMAN 89.000
ASSAULT POKER 69.000
CAT & MOUSE 59.000
CLUB CYBERESQUE 69.000
COUNTY LINE 79.000
CYBERHEYST 69.000
DIGITAL DANCING 59.000
DIVA X 10 99.000
DOORS OF PASSION 49.000
DOORS OF PASSION 2 55.000
DREAM MACHINE 69.000
EROTICA INTERACTIVE 59.000
HARDINGER 99.000
HOT SLOT 79.000
JO GUEST PREMIUM 75.000
LUST COLLEC TION 75.000
MAXXX THE NAUGHTY DOG 105.000
NASTY PARTS 89.000
NEURO DANCER 89.000
NICK STEELE 79.000
NIGHTWATCH 69.000
NIGHTWATCH 2 69.000
PEEPSHOW 89.000
PENETRATION 59.000
PLEASUREDOME 59.000
PRIVATE PRISON 89.000
SAMURAI PERVERT 89.000
SCISSORS & STONES 89.000
SORORITY HOUSE 69.000
SPACE SIRENS 89.000
STRIP POT 69.000
TOKIO NIGHT LIFE 89.000
VIRTUAL DIRECTOR 89.000
VIRTUAL PHOTO SHOOT 89.000
VIRTUAL SEX 89.000
VIRTUAL SEX SHOOT 79.000
VIRTUAL VALERIE 2 89.000
VIRTUAL VEGAS Vol.1 59.000
VIRTUAL VIXENS 69.000
WANDERLUST 75.000

INTERACTIVE MOVIES

WANDERLUST 75.000
BOBBITT UNCUT 59.000
BOYS NEXT DOOR 49.000
EIGHT IS NEVER ENOUGH 59.000
ELECTROSEX 59.000
FANTASY CHAMBER 69.000
GERANALMO 59.000
MADDAM'S FAMILY 79.000
TEXAS TABLE DANCE 69.000
ULTIMATE TEASER 49.000
VAMPIRE'S KISS 89.000
VIRTUAL FANTASIES 59.000
VIRTUALLY YOURS 2 89.000

MOVIES

ADULT SUPERSTAR 59.000
BEVERLY HILLS 90269 59.000
BURNING SECRETS ARCUS 49.000
DAVID CD 69.000
ELEMENTS OF DESIRE 59.000
GIRLS DOIN GIRLS VIVID 69.000
JUSTINE 59.000
SEXUAL INSTINCT 59.000
SUPER CYBERSEX 59.000
THE GAY OUTDOOR 59.000

JOYSTICK THRUSTMASTER

F-16 FLCs 329.000
F-16 TOS 329.000
FORMULA 1+INDYCAR RACING 329.000
MARK II FLIGHT CONTROL SYSTEM 179.000
PRO FLIGHT SYSTEM MFTAI 239.000
RUDDER CONTROL SYSTEM 239.000
GAME CARD 69.000
XL ACTION CONTROLLER 69.000

Per motivi di spazio non è possibile pubblicare tutto il materiale a Vostra disposizione. Ampia possibilità di scelta su oltre 500 titoli Hard Core

ideazione & impaginazione: A. FILIGNO

Natale.

...o è
bianco...

...o è
Avalon!

Negozi AVALON
La Terra dei Sogni,
la Casa di Magic

MILANO
Via Settembrini 20
Tel. 02/29400410



TORINO
Via Magenta 0
Tel. 011/5617252

BOLOGNA
Via G. Petroni 6
Tel. 051/234459

Solo nei negozi **Avalon** potrai trovare il meglio dei **Giochi di Ruolo** e in **scatola**, i **giochi di carte** più famosi e intriganti, i **fumetti americani e italiani** più belli e appassionanti, i **modellini**, le **miniature** e tutto l'occorrente per il **modellismo statico**, i **videogames in CD-ROM**, le grandi **saghe cinematografiche in videocassetta**, le **magliette** e i **poster** più colorati, oltre, naturalmente a **Magic**, il gioco del secolo!

Avalon, il colore del gioco

PROLOGO

Come al solito sono in ritardo. La sezione Amiga questo mese mi ha dato più grattacapi del solito (più che altro per la quantità di materiale, cosa comunque positiva), ma fortunatamente dei baldi redattori mi sono venuti in contro, aiutandomi in questo difficile compito. Purtroppo il TS si trova un po' schiacciato questo mese, ma spero gradiate l'atteso ritorno del TArt, d'ora in avanti curato da Andrea Simula. Siete contenti adesso?

XMODULE by Bernardo Innocenti

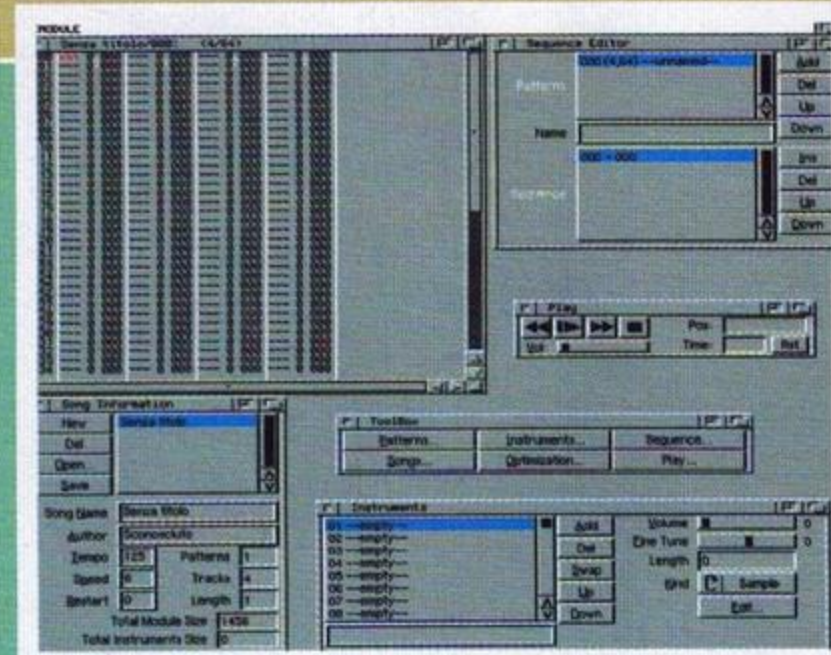
di completamente diverso: per certi versi lo si può addirittura considerare rivoluzionario.

Il programma in questione si basa sulle famose routine PS3M, create da quel genio schizzato di Jarno Paanen (chissà se l'ho scritto correttamente...), il primo ad aver realizzato un player di moduli in grado di suonare gli S3M, gli XM e tutti quei formati a otto e più voci che ormai hanno definito uno standard su PC. La qualità del "module player" in questione è assolutamente incredibile, tanto che è possibile ascoltare moduli fino a 32 canali contemporanei, con tanto di effetto surround, 44.1KHz di frequenza (però solo su particolari modi video e non vi sto a spiegare il perché, se no finiamo domani mattina) e risoluzione audio pari a 14Bit (quasi indistinguibile da quella reale a 16! E dire che l'Amiga normalmente non potrebbe superare gli 8Bit...).

Inutile sottolineare che un tracker (ovvero un programma che permetta di comporre musica e non solo di ascoltarla) dotato di simili caratteristiche farebbe gola a tantissimi amighisti. Bene, fra breve tutto ciò sarà possibile (o almeno si spera), quindi tenete gli occhi bene aperti, soprattutto se frequentate spesso le aree FTP di Aminet.

Il programma nell'attuale forma non permette ancora di suonare (e conseguentemente di comporre), ma già da un'ottima impressione, grazie a un'interfaccia realizzata con la GUI di sistema e a tutta una serie di opzioni davvero interessanti. Pensate, in futuro sarà addirittura possibile salvare in diversi formati, compresi quelli più diffusi su PC, il che non fa mai male. Insomma, non ci resta che attendere ansiosamente i futuri upgrade.

Questo ragazzo, che ho avuto il piacere di conoscere a IPISA '95, ha programmato quello che molto probabilmente diventerà il nuovo Protracker per Amiga. XModule non è comunque uno dei soliti cloni, bensì qualcosa



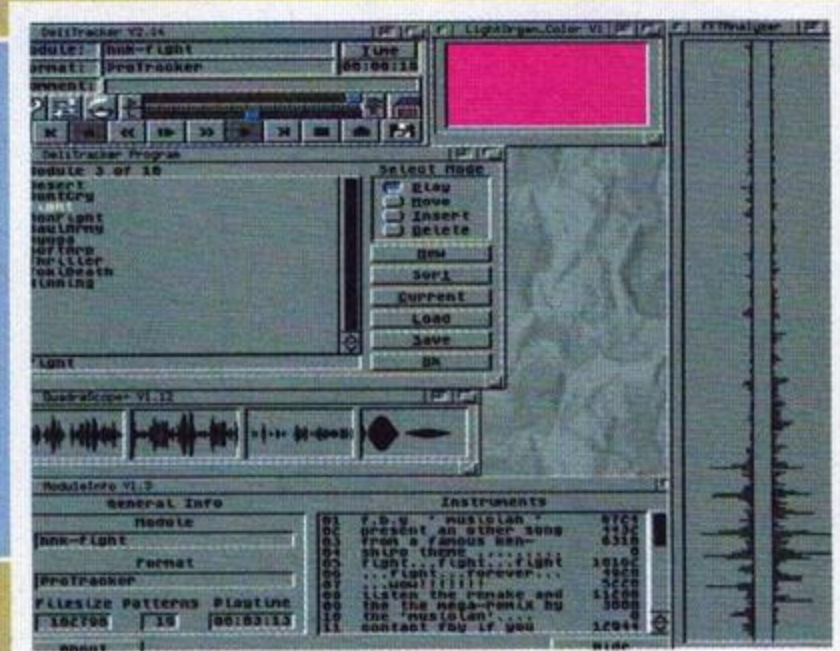
MODULI PROTRACKER by FBY

Aminet o ha acquistato uno degli ultimi numeri della collana di CD omonima, saprà bene che FBY è una specie d'istituzione, tanto da meritare una sua directory personale proprio in Internet, il che non è poco.

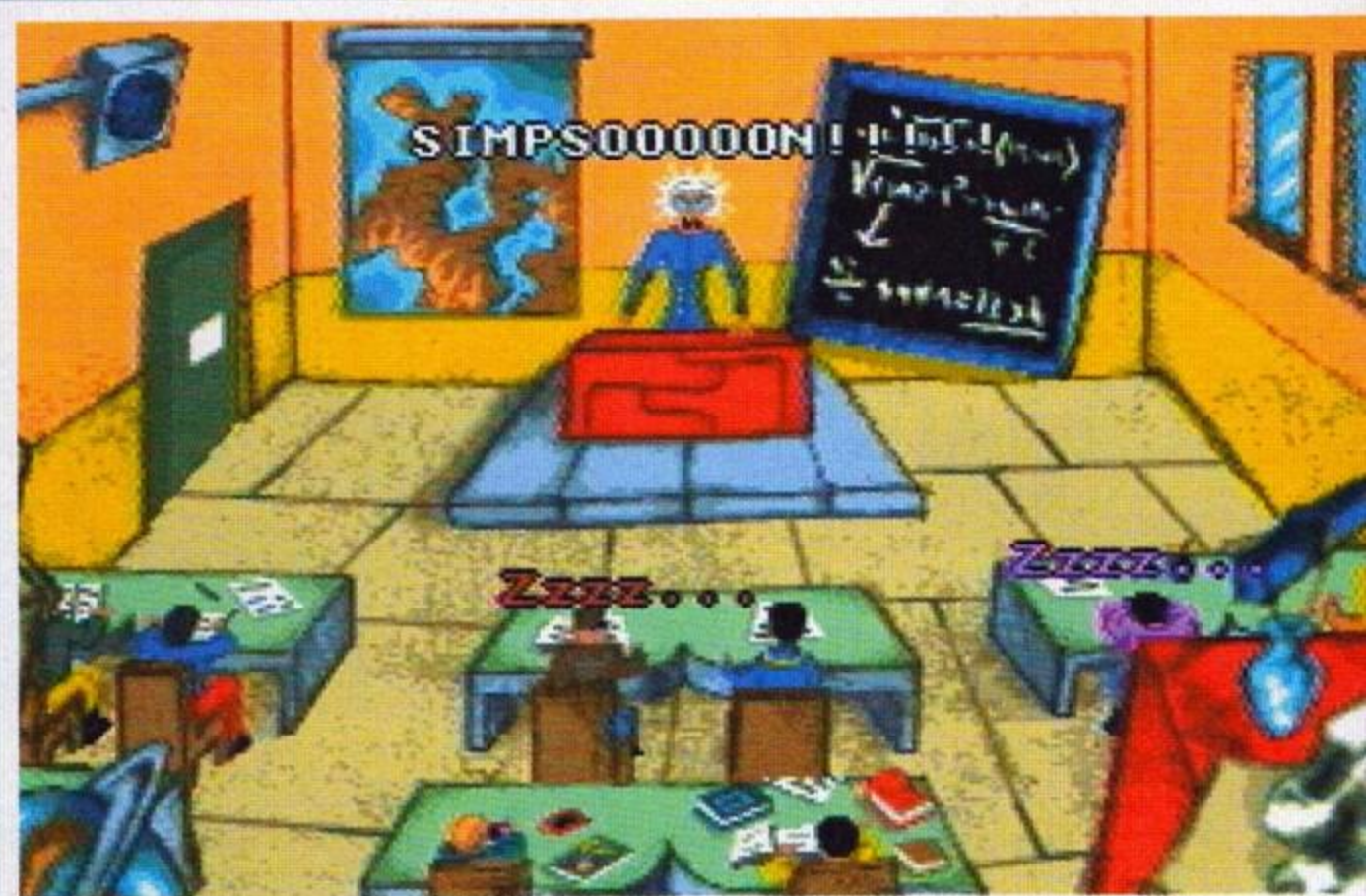
Giudicare moduli di questo calibro non è certo un compito difficile, l'esperienza accumulata da Fabio in anni e anni di sperimentazione, l'hanno portato a ottimi livelli, tanto da meritare un secondo posto alla GASP'95 (un party francese abbastanza importante) e ciò non è affatto poco, ve l'assicuro.

A parte Zenith, un vero capolavoro, ho trovato davvero ben realizzati anche i pezzi dedicati a quel mito di KenShiro, soprattutto se consideriamo la difficoltà di portare la musica orchestrale nei soli quattro canali di Amiga. Che dire, continua così e non dimenticare di spedirmi tutte le tue future composizioni, non aspetto altro!

Fabio Bizzetti: più che un uomo, un compositore di moduli protracker. Chi bazzica su



THE MAGIC IDOL & MAD EXPERIMENT



by Embryonic Boys

Ok, sono passati giusto sei mesi da quando avete spedito questa busta, ma cosa ci volete fare? La vita è una ruota e noi siamo solo dei numeri nell'infinito chaos dell'universo (una frase senza senso con la quale cerco di giustificare i miei cronici ritardi... mea culpa).

Scherzi a parte, le vostre due ultime produzioni sono decisamente migliori della prima avventura grafica che mi avete spedito tempo addietro, soprattutto dal punto di vista grafico. Purtroppo deve darvi una brutta notizia: Mad Experiment funzionava solo in parte, bloccandosi puntualmente con un malefico "error retuncode 20". Comunque ho trovato decisamente più bella Magic Idol, in particolare modo ho apprezzato l'interfaccia, non molto originale, ma di decisamente ben realizzata.

Mi è dispiaciuto apprendere che state per abbandonare (ma forse a quest'ora l'avrete già fatto, visto che la busta portava data 7 luglio o qualcosa del genere) l'Amiga, soprattutto adesso che le cose stavano incominciando ad andare per il verso giusto. Inoltre, entrambi i vostri prodotti mi sono sembrati validissimi e buttarli via così risulterebbe davvero uno spreco, non vi sembra?

Ultima cosa: che fine hanno fatto i quattro dischetti con i moduli a cui vi riferite nella lettera? Ve li siete dimenticati o cosa?

MINIMICROSPECIALE 2N TEAM ALLA RISCOSSA

Una precisazione doverosa: avrei davvero voluto dedicare molto più spazio ai vostri giochi, ma con il passare dei mesi mi sono reso conto che non posso più permettermi di esagerare con gli speciali, che purtroppo finiscono quasi sempre con il penalizzare gli altri lavori. Vista poi l'enorme quantità di "arretrato" che mi sto ormai trascinando da mesi, mi trovo davvero costretto a ridurre al minimo il numero di caratteri per ogni box, in modo da non penalizzare nessuno (cosa che attuerò a partire dal prossimo numero). Spero capiate la situazione. Dicevamo dei giochi. Bene, evitiamo di parlare pure di Crazy's (non me ne vogliate, ma sapete benissimo che i giochi alla Tetris sono nella mia lista nera da sempre) e dedichiamoci invece ai ben più interessanti Fast Lap e Mikro Manga Tennis.

Il primo riprende molto da vicino Formula 1 Challenge, una corsa con macchine da F1 ad ambientazione tipicamente arcade. La grafica è davvero ben realizzata (anche se non brilla proprio di originalità e infatti ricorda fin troppo quella di Jaguar XJ220 della Gremlin) (ai ai ai, signor Marangon. Si comincia a perdere colpi, eh? Jaguar XJ220 era della Core Design! NdMax) e da quello che ho visto sembra davvero che ne verrà fuori qualcosa d'interessante.

Per ciò che riguarda Mikro Manga Tennis c'è da fare un discorso a parte. Sicuramente questo prodotto è il più interessante in assoluto, non tanto per la grafica (comunque ben realizzata), ma per le idee, davvero fuori di melone! Una competizione tennistica megademenziale con mosse segrete, torneo alla Mortal Kombat e un misterioso tapiro dall'aspetto a dir poco ridicolo.

Spero vivamente che qualche software house vi noti, un simile gioco non può davvero rimanere nel cassetto, sarebbe un insulto! Insomma, incrociamo le dita e speriamo bene, chissà che prima o poi non vi ritroviate con una bella recensione di due pagine...



THE ENCHANTING by SCOOT

L'incredibile avventura grafica programmata da Michele Giannelli e Cristiano Evangelisti (senza dimenticare Vanni, Michele, Cristiano, Elena, Francesca, Parasighirilla, Nucurridio, Nasagarraio e, ovviamente, Franco), sta procedendo davvero bene. Per chi non se lo ricordasse, questi ragazzi stanno programmando un gioco completamente in hi-res (640x256) a 512 colori contemporanei (merito del sacro Copper), quindi con delle caratteristiche tecniche davvero fuori dal comune.

Questa nuova update ha subito un buon numero di miglioramenti, soprattutto dal lato grafico, dov'è finalmente possibile gustarsi un discreto numero di fondali, realizzati con una cura davvero maniacale (i raggi di luce che filtrano all'interno della foresta sono veramente qualcosa di meraviglioso!).

Enchanting sembra davvero eccezionale e anche l'interfaccia risulta semplice e intuitiva (a proposito, non sarebbe più semplice disporre di una modalità "suggerisci verbo"? Snellirebbe di molto il gioco un'opzione del genere).

Rimane solo da vedere se oltre alla bella grafica, sarete in grado di tirar fuori un gioco davvero coinvolgente, ma forse è ancora un po' presto per parlarne.

Chiunque fosse interessato a contattare questo promettente team, può scrivere direttamente al seguente indirizzo: Giannelli Michele, Via G. Puccini trav. VI 38, S. Anna, 55100, Lucca. Per quanto riguarda il discorso degli indirizzi delle software house, vi pregherei di contattarmi direttamente in redazione, ok?



EPILOGO

Ragazzi, fra poco è Natale! E sapete cosa significa? Che è ora di comprare un sacco di hardware nuovo e soprattutto di rinnovare il proprio abbonamento a Internet (o di farlo, a secondo dei casi). A questo proposito, vi posso annunciare che fra pochissimo disporrò di un E-Mail tutta mia, alla quale potrete rivolgervi per aiuti, suggerimenti e richieste riguardanti il TS e il mondo Amiga in generale.

Altra cosa prima di chiudere: se l'idea d'inserire materiale del TS all'interno del CD-Rom di TGM v'interessa e siete concordi con tale operazione, siete pregati di scriverlo CHIARAMENTE nelle vostre future spedizioni. In pratica vi sto chiedendo d'includere all'interno della busta con il relativo dischetto, una specie di autorizzazione con la quale ci date il permesso di distribuire il vostro materiale, di qualunque genere esso sia. In caso contrario non pubblicheremo nulla, quindi fate molta attenzione. Grazie per la collaborazione e... buon Natale!

SI RICERCANO AGENTI VENDITA SPAZI PUBBLICITARI PER ZONE LIBERE

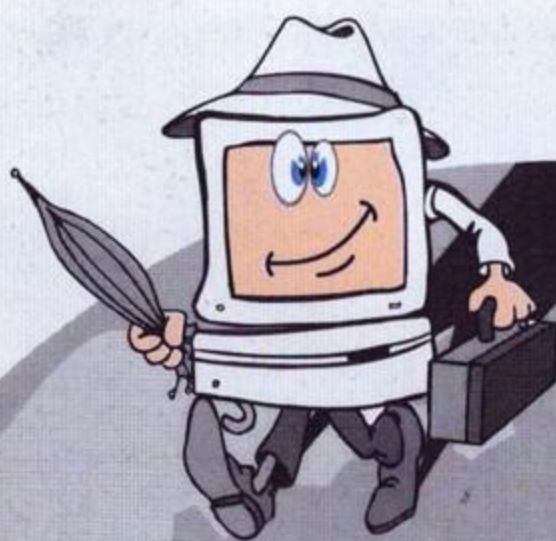


Spaziotre

Piazzale Archinto, 9 - Milano
Tel. 02/69001255 - Fax 02/69001277

MODEM: 02 / 48.40.03.30 (8n1) TEL: 02 / 48.40.17.04
ELDORADO BBS

Bulletin Board Service



- **DOOM SERVER***
SFIDE A DOOM
- **INTERNET**
- **SALA GIOCHI**
GIOCHI MULTIUTENTE
- **CHAT INTERNATIONAL**
- **E ALTRO ANCORA...**

**PROVARE NON TI
COSTERA' NULLA !**

TI ASPETTIAMO !

* E' un marchio registrato id Software.

CREATIVE STUDIO PUBBLICITA'02 - 44 52 812

IL CLUB VIRTUALE PER GENTE REALE !

PC LINK Laboratorio Costruzioni Computer

Costruzione e vendita diretta di personal computer
Per andare sul sicuro con i tuoi giochi!!!

ALCUNI ESEMPI

PENTIUM 75mhz PCI L. 2.650.000 iva compresa
MONITOR COLORE- HD 850 MB -8MB RAM- DOS - SCHEDA VIDEO PCI 1MB

PENTIUM 100 Multimediale PCI L. 3.350.000 iva compresa
MONITOR COLORE- HD 850 MB -8MB RAM- DOS - SCHEDA VIDEO PCI 1MB
KIT BLASTER DISCOVERY (CDROM X2 + SOUND 16 CREATIVE + GIOCHI + PROGRAMMI)

Telefonate per altri preventivi.

039 - 2459200/464111-Lissone, Via Panzini 11. (MI)

Garanzia un anno. I marchi sono dei legittimi proprietari

Vilcor- ROMA (MONTEVERDE)
Tel. - Fax 06-5884427**SISTEMI MULTIMEDIALI****importazione diretta
CD-ROM**giochi, enciclopedie, turismo, adulti,
grafica, corsi di lingue, shareware, ecc**Computers e accessori delle migliori marche**I NOSTRI P.C. SONO CONFIGURATI CON:
BUS PCI, 8 MB RAM, H.D. 850, SVGA PCI,
CONTROL PCI, MONITOR COL. N.I. MPRII**LETTORE CDROM 4X MITSUMI**
L. 269.000 + iva**SCHEDA AUDIO 16 BIT**
L. 89.000 + iva**PERSONAL COMPUTER**
486 DX4-100 L. 1.910.000 + iva**PERSONAL COMPUTER**
PENTIUM-100 L. 2.430.000 + iva**MODEM TRUST EST. 28.8**
ideale per INTERNET!

RETI P.C.

Trust**INTEL****E**Editoria
Elettronica
Editel**Opera Multimedia****Microsoft****Produzione software
multimediale**Applicazioni multimediali in ambiente Windows per
presentazioni di: società, reports, fiere, vetrine...**MASTERIZZAZIONE SU CDROM**

Vilcor (ufficio in) - Viale dei Quattro Venti, 166 - 00152 ROMA

SERVICE GRAFICOscanning, OCR, elaborazioni
grafiche 2D e 3D, renderingTELEFONA PER UN PREVENTIVO
LASCIA UN MESSAGGIO IN BBS
E RICHIEDI IL LISTINO
BBS on-line: 06-5899808**a EMPOLI !!!**

e' nato...

ComputerLAB e VIDEOGIOCHI !

VIALE PETRARCA 30 EMPOLI (FI) TEL. 0571/72032

TUTTI I MIGLIORI VIDEOGAMES SU CD-ROM e FLOPPY !
e TUTTO L'HARDWARE con PROFESSIONALITA' e CONVENIENZA !**ALIEN NATION BBS**

10 GIGABYTE IN LINEA !

0571 72738 (24h su 24)AREA FILES, AREA GAMES, AREA DOOM, AREA IMMAGINI, AREA GIRLS
AREA COMPUTERMUSIC, ASSISTENZA TELEMATICA, CONFERENZE, MERCATINO
AREA CD-ROM, AGGIORNAMENTO COSTANTE VIA INTERNET E MOLTO ALTRO !!!**Alien Nation BBS "LA BBS" (EXCALIBUR 0.95)**

I marchi appartengono ai rispettivi proprietari

console MANIA

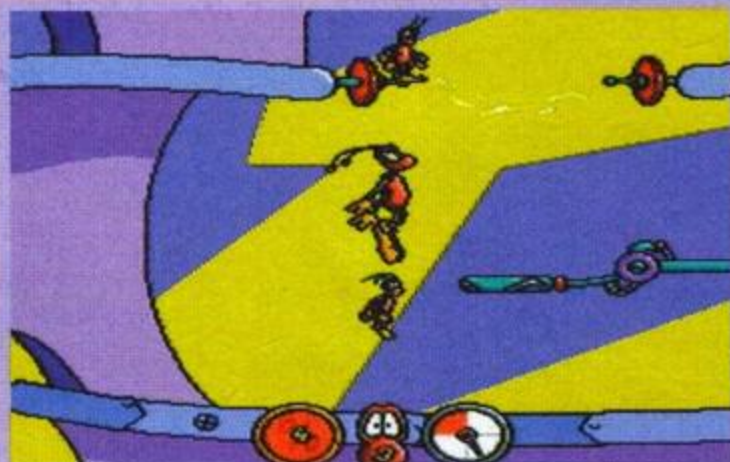
E che cos'è il Consolemania Corner? E' un apostrofo roseo tra le parole "non ho voglia di scriverlo questo mese, devo trovare una scusa..."

CONSOLEMANIA CORNER

Mano a mano che la situazione si evolve, il Consolemania Corner continuerà a cambiare: con il passare dei mesi troverò il modo di mettere sempre più foto e sempre meno testo, risparmiando così sul lavoro e ottenendo più tempo per le questioni più urgenti come combattere la fame nel mondo, salvare le vecchiette e giocare a Hexen. Dunque, da dove cominciamo? Apparente periodo di stanca per i 16 bit, e nemmeno troppo razionale: la base installata è davvero notevole per quanto riguarda Megadrive e SNES, eppure i produttori di software sembrano sfornare molti più giochi per Saturn e PSX che non per le due console di cui sopra. In effetti può essere una strategia atta a "creare" il mercato, però potrebbe anche andare a finire che gli utenti si "arrabbino" un attimino e si diano alla vita nei campi. Comunque sia, questo mese Cmania è stata letteralmente invasa dai titoli PSX, che quindi andremo a esaminare per primi. Si comincia con Actua Golf, ennesima versione dello sport meno televisivo del mondo (per lo meno, io muoio di noia a guardare i vecchi che

rior, un simulatore di volo non troppo appetibile commercializzato dalla Virgin: i titoli del genere esercitano davvero poco fascino, per lo meno sul sottoscritto, figuriamoci quindi l'entusiasmo che è riuscito a suscitare in redazione... Comunque sia non è poi malaccio, diciamo che potrebbe piacere. Radicalmente differente è Loaded, sempre della Gremlin: questo clone ultramoderno di Ikari Warriors (ma anche di Robotron) punta praticamente tutto sulla grafica e sul sangue. Per quanto riguarda il primo dei due aspetti, niente da ridire: le luci sono gestite in maniera molto interessante e il risultato è davvero originale. Per quanto riguarda la violenza, beh, diciamo che se fate comprare i giochi da vostra madre allora non vedrete mai Loaded: corpi che esplodono, chiazze di sangue e cadaveri sparsi dappertutto. Una specie di Doom bidimensionale. Purtroppo si ferma tutto qui: il gioco non ha ritmo, spesso diventa noiosetto ed è comunque parecchio ripetitivo. Peccato. Philosoma: se gli spara-e-fuggi vi piacciono, non vedo perché dovrete snobbare questo titolo. Provisto di un sacco di visuali differen-

Non lo ricordate? Non lo avete visto? Non vi siete persi nulla. Questa versione del simil-lasergame poligonale è abbastanza carina dal punto di vista della grafica ma è piuttosto scadente per quanto riguarda la giocabilità e in generale non è considerabile un acquisto eccellente. A dire la verità, è uguale identico alla versione per 3DO, che comunque non era una bellissima cosa già per i fatti suoi. Questo è gergo tecnico, sapete. Molto più interessante è invece Twisted Metal, del quale abbiamo parlato diffusamente qualche tempo fa: se avete un Playstation e un amico con cui giocare, procuratevi assolutamente una copia del gioco, non ve ne pentirete. Chiudiamo con Warhawk, un



Il coreografico ma fondamentalmente inconcludente Frantic Flea per Megadrive: la grafica ricorda molto i giochi per C64, e pur non essendo un difetto, è senza dubbio uno svantaggio rispetto agli altri platform in circolazione, vedi "per esempio" Yoshi's Island...

Lo spassoso Twisted Metal per PSX, che a diverse settimane dal suo arrivo in redazione continua a essere giocato con dei buoni ritmi - e questo dovrebbe dirla lunga sulla sua qualità.



prendono a bastonate le palline in un prato). La Gremlin in questo caso se la cava più che dignitosamente, e lascia ben sperare per la versione PC che dovrebbe uscire tra non moltissimo. Chissà? Il secondo titolo è Agile War-



L'ultraviolento Loaded per Playstation: la Gremlin ha preso un genere vecchissimo e ha tentato di trarne un capolavoro semplicemente infilandoci violenza a non finire e un sacco di grafica colorata: i due elementi di cui sopra, però, sono l'unica cosa degna di nota.

NBA Give 'n' Go per SNES: a voi piace il basket? A me no.



ti, livelli interessanti e un sacco di sequenze animate davvero notevoli, dovrebbe far felice più o meno tutti. Non divertente quanto Raiden, ma non si può avere tutto. Siamo a Starblade: vi è piaciuto il coin-op?



Marsupilami per Megadrive, il gioco che ha vinto il premio per il Titolo Più Storpiato in Redazione 1996/1997.

Philosoma per Playstation, già visto il mese scorso (e guarda caso anche utilizzando una foto molto simile. Non ho molta fantasia). Spettacolare e giocabile, non capisco perché alcuni gli si accaniscono contro.



simulatore di elicottero non troppo malvagio, molto difficile e tutto sommato interessante. Adatto agli appassionati, però. Passiamo ai "titoli misti": il primo che mi capita sottomano è Frantic Flea per SNES, un



Pulstar per Neo Geo: un clone più che spudorato di R-Type, quasi roba da Rainbow Arts. Il livello di difficoltà minimo è "implacabile".



Una sola domanda: ma in Italia, chi è che segue Tin Tin? Un furgoncino, probabilmente, carico di ultrà armati di spranghe che lo vogliono massacrare. Il gioco non è male, però è incredibilmente difficile e si basa su un personaggio non esattamente popolarissimo, per lo meno qui da noi.

platform dalla grafica alquanto inusuale basato sulle avventure di un insetto impegnato a raccogliere dei suoi consimili. Siamo rimasti abbastanza stupiti dalla mancanza di spessore del gioco, dalla realizzazione tecnica tutto sommato banale e dalla giocabilità scarsa: e dire che il press-pack era costituito da una tonnellata di pagine che ne decantavano le lodi. Bah. Più carino è invece International Superstar Soccer Deluxe, seguito del primo International eccetera (ma vè?) e dotato di qualche opzione in più. Francamente non ho notato la differenza



Pac Attack per SuperNES... Forse.

rispetto al primo titolo, anche perché non è che mi fosse rimasto molto impresso. Sembra comunque che si tratti di un buon videogame: chi l'ha provato si è divertito a sufficienza, e facendone le foto ho potuto constatare che tutto sommato non si trattava di un prodotto malvagio. NBA Give 'n' Go invece mi ha lasciato piuttosto indifferente: chi l'ha provato non



Il grande Puyo Puyo 2 per Saturn: era ora!

ne è rimasto troppo soddisfatto, io non posso soffrire il basket... Andiamo bene. Se vi capita di vederlo, fatemi sapere che ne pensate. Se non altro è molto carina la grafica, è qualcosa di originale e interessante. Pac Attack ci ha divertito ben poco: come puzzle non è certo eccezionale, non è nemmeno vario, e giocando in due non ci si diverte poi molto. bah... Un titolo Neo Geo CD, dopo tanto tempo: Pulstar è una copia spudorata di R-Type, con



Vectorman per MD: molto bello da vedere ma non troppo giocabile. Un po' un peccato.

tanto di armi uguali, pod uguali e schemi simili. E' fatto molto bene, ma rallenta, è difficile ed è rovinato da dei caricamenti veramente interminabili - nessun gioco per Playstation ci mette così tanto. Puyo Puyo 2 per Saturn in compenso non carica quasi per nulla, e vorrei anche vedere - scherzi a parte, si tratta (come oramai ben saprete) del titolo "culto" della redazione, uno dei migliori giochi a due che la storia ricordi (di quelli per console, eh). La versione Saturn aggiunge ben poco a quella Megadrive, e le migliorie riguardano l'area

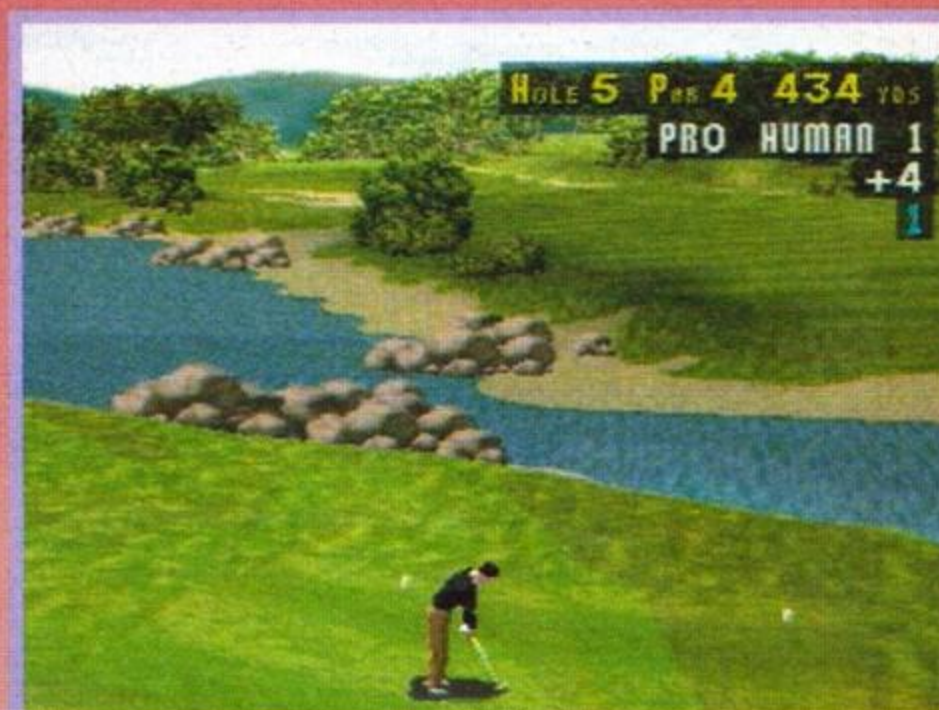


Et voilà! Ecco a voi una foto piena di significato di Starblade per PSX, o meglio, Starblade Alpha. Le vostre vite non potranno più essere le stesse.

meno interessante del gioco - le sfide contro il computer. Provatelo e lo amerete. The Last Bounty Hunter per 3DO è l'unica recensione del mese per questa macchina, ma probabilmente avremmo fatto meglio a lasciarla da parte. La American Laser Game infatti ci ha propinato un altro gioco identico a tutti gli altri che ha fatto - Who Shot Johnny Rock, per



Massi, è lui, International Super Star Soccer Deluxe, quello che lo spot televisivo spaccia per "International Deluxe" (W la pigrizia)!



Una foto tutto sommato abbastanza carina di Actua Golf per Playstation. Se anche la versione per PC fosse così, beh, potrebbe essere una bella cosa.

dirne uno - e non c'è da esserne entusiasti. Tin Tin in Tibet per SNES è rovinato A) dalla licenza non felicissima, per lo meno per quanto riguarda l'Italia, B) per la difficoltà eccessiva e C) dallo schema di gioco datato. Insomma, è rovinato e basta: provaci ancora, Infogrames. Vectorman per Megadrive è l'ultimo titolo della fila, e grazie al cielo non è nemmeno male: tante soluzioni grafiche innovative, molte invenzioni e uno schema di gioco tutto sommato accettabile, anche se non pazzamente originale.



Warhawk per PlayStation: in questa pregevolissima foto possiamo vedere come abbia attecchito anche sulle console la moda del "Virtual Cockpit", lanciata millenni fa, se non erro, da titoli come Strike Commander e TFX. E allora?

Uff, e anche questo mese è tutto, quasi quasi adesso casco a faccia in giù sulla tast... MA

Siamo a Natale e

BOVABYTE

non vi regala un bel niente!!!

**Il regalo di Natale che tutti vorremmo...
LA BICI COMPUTERIZZATA
Solo i nostri lettori, potevano...**

Mettiamola così: noi Bovas non sapevamo proprio cosa consigliarvi per questo Natale, anzi, a dire il vero non avevamo proprio la benché minima, pallida, squallida idea per un regalo, un gentile presente che avrebbe reso felici nonne e bambini. Perché il nostro scopo era chiaro: fare un regalo al Pastore che lo avrebbe soddisfatto e che, ne siamo certi, se avesse soddisfatto lui avrebbe soddisfatto proprio chiunque. Così ci è giunto l'insperato aiuto di un nostro simpatico lettore il cui nome, tanto per cambiare, è andato perso nel buco redazionale di BovaByte, compresa l'allucinante press release di cui ricordiamo solo alcuni stralci. Così, per comprendere bene i principi (e non solo quelli: anche le fasi finali, visto che praticamente coincide-

no) di funzionamento di questo incredibile rottam... ehm, abbiamo sottoposto le foto (che anche voi vedete pubblicate) a un nostro amico tuttologo. Questo il suo responso:

Allora, tuttologo, che ne dici del ventilatore utilizzato come motore a propulsione paranucleare? "siii, non è male". E che ne dici, tuttologo, della pistola laser acclusa? "siii, non è male". E del monitor 4000x3000 a 32 milioni di colori? "siii, non è male". Insomma tuttologo, ci sarà ben qualcosa che non va, no? "certo che c'è!" E allora, cosa sarà, sarà mica il cellulare riposto scomodamente sulla canalina anteriore? "effettivamente io avrei un'idea migliore". Ok, allora, riprendiamo da capo. Che ne pensi del sistema operativo Whorebench di cui si parla nella press release? E della macchina su cui gira, un Bicirola 67077? "siii, non è male". Va bene, abbiamo capito, da te non sapremo mai niente di sicuro al 100%. "Non è vero... La mia Golf superaccessoriata è meglio...". E con questo abbiamo finito. Un solo avvertimento: se per caso dovete conoscere il tipo delle foto, non presentatelo mai al Pastore, potrebbe trasferirsi a casa sua e non mollarlo più, oppure potrebbe tempestarlo di telefonate. Pensate che, quando gli abbiamo regalato questa bicicletta, il suo commento è stato questo: "Bellaaaaaaa, avevo proprio bisogno di qualche cooosaaa che mi permettesse l'accesso remoto al mio computer in fibre otticheeee, anche quando sono in campagnaaaaa a godermi una splendida giornata di

FACCE DA BOVABYTE

Potrà sembrarvi incredibile, ma di tutti i lettori di TGM quelli che prediligono BovaByte sono sempre i più recettivi. Ne hanno dato prova i primi due ragazzi che hanno risposto all'appello del Silvestri mandando il loro video-clip (che TGM vi propone in esclusiva mondiale - e ci mancherebbe! - proprio sul Silver Disk di questo mese), di cui pubblichiamo in questo rettangolo colorato tre screenshot. Cosa c'entra il file .MOV in questione con BovaByte? Semplicissimo: gli autori dell'ultrademenziale video-clip, infatti, ci hanno espressamente chiesto una citazione sulla nostra rubrica, e noi ben volentieri li accontentiamo. E già che ci siamo, ne approfittiamo per mandare un saluto ai cinque pazzi di Verona che, tanto tempo addietro, ci erano venuti a trovare allo SMAU. Come vedete, non ci siamo affatto dimenticati di voi. Anzi, ce n'eravamo del tutto scordati, solo che poi ce ne siamo ricordati. Compreso il discorso molto logico?

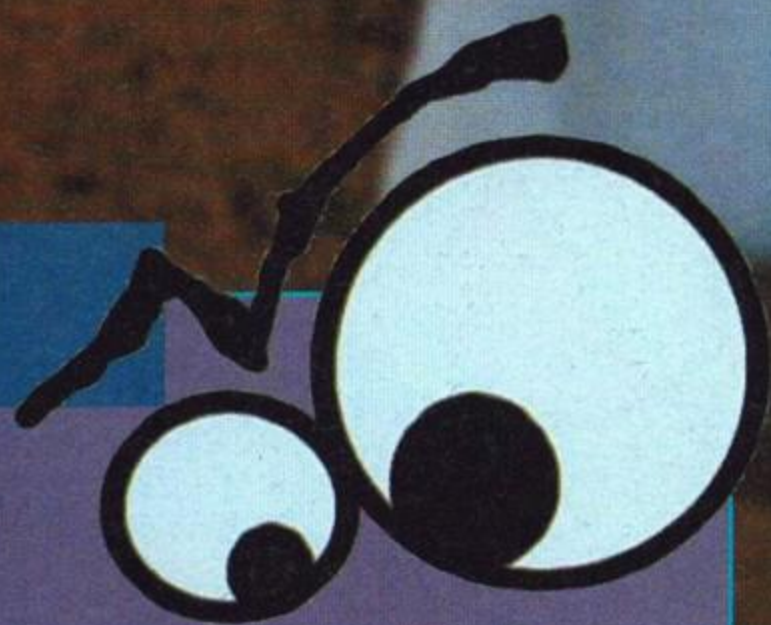


soleee, con il bosco il verde il cielo blu e tutti i milioni di colori che ne conseguooooo, girare con questa bici è il massimoooo, è professionaaaaaleeee, è divertentissimoooo è..." SBONK!!!!





L'Angolo del Pastore CORSO RAPIDO DI NETTEZZA URBANA CASALINGA Oggi v'insegnooo come si pulisce il compuuteeer!!!



Ciaaoooo!!! Oggi mi sono svegliato con la luna stooortaaa, Acciù, finalmente ripresosi dalle lobotomie a cui lo avevo sottopostooo, si è subito rimesso a rincorrere il mio gattoooo, con la terribile conseguenza che dopo c'erano peli dappertuttooo: pensate, ne ho trovato uno persino sulla maniglia della

porta della camera iperbarica dove tengo il compuuteeeeer. Non potevo certo tollerarlo, e così, visto che erano già tre giorni che non lo pulivo, ho aperto il computer e mi sono messo a fare le pulizie di primaveeraaa (Dave, tu di solito quante volte lo pulisci il tuo computer? NdP) (Never. Perché, bisogna pulirlo? Di solito ci pensa mia nonna a passarci sopra lo straccio dei pavimenti). **CHE ROBAAA?** Noooooo, tu sei un vandaaalooooo, adesso te lo spiego io come si pulisce un computeeeeer!!!



Ecco tutto l'occorrente per pulire come si deve il vostro amato animaletto domestico. In particolare, avrete bisogno di: n1 detergente liquido per pulire i vetri, n1 confezione di cotone della nonna, n1 fazzoletto in pura seta vergine, n1 spazzolino da denti con setole inclinate e punte smussate, n1 rotolo di carta igienica triplo strato soffice soffice, n1 asciugacapelli, n2 squadre per disegno tecnico, n1 spugna, n1 confezione di carbonato, n2 cotton fioc e, opzionale, n1 paperella di gomma che squitisce.



Per prima cosa, è necessario smontare TUTTE le schede, e quindi pulirle a fondo col detergente di cui sopra, avendo l'accortezza di lucidare con un cotton fioc ogni singola pista (anche nelle schede multistrato), i chip e i piedini (se presenti). Mi raccomando, stendete il fazzoletto in modo che la scheda non faccia attrito con la polvere del tavolo.



Il fazzoletto di seta rivela qui la sua indiscutibile utilità: appoggiandolo tra la scheda e la vostra mano, fa da scudo contro le terribili impronte digitali che potrebbero sovrapporsi a essa, corrompendone di conseguenza il lato estetico. Comunque sia, lo scopo principale di questa foto è mostrarvi l'utilità dello spazzolino, strumento a dir poco insostituibile quando si tratta di pulire uno per uno i piedini dei processori.

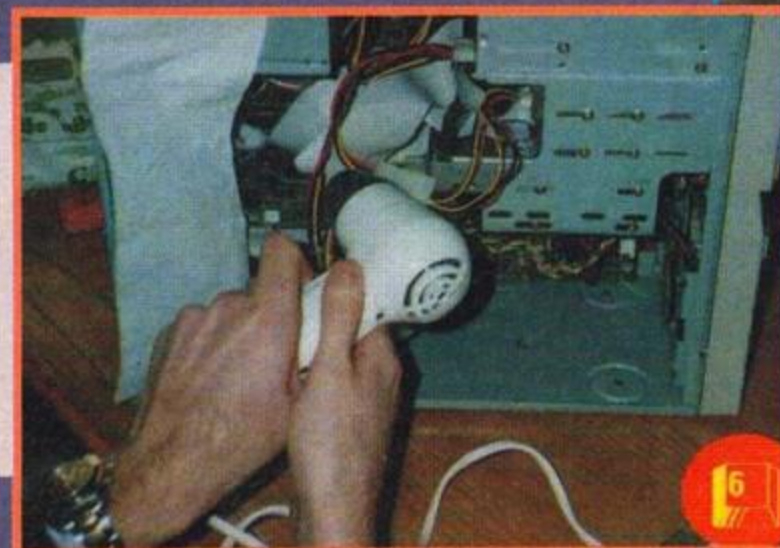
Ora è il momento d'impugnare con fermezza gli utilissimi cotton fioc: essi vi torneranno sicuramente utili quando si tratterà di pulire singolarmente OGNI aletta di raffreddamento sovrastante il microprocessore: mi raccomando però, prima isolate bene la parte di scheda interessata apponendovi gli appositi fogli multistrato protettivi (carta igienica) (sì, usata a mo' di garza idrofila... Pastore, ma cosa ti sei fumato stamattina? NdBovas).



E' finalmente arrivato il momento della perfezione: il case non verrà chiuso fin quando i cavi di alimentazione non saranno disposti perpendicolarmente tra loro a colori alterni, e finché le viti non saranno correttamente allineate. Per fissare meglio i cavi è consigliato l'uso di una buona lacca per capelli. Per ottenere questo risultato è necessario disporre di un paio di squadre per disegno tecnico.

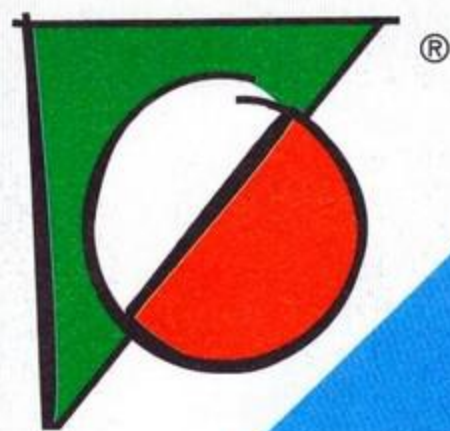


Naturalmente anche l'asciugatura del sistema ha la sua importanza (insommaaaa, pensate un po' cosa accadrebbe se portaste la macchina all'autolavaaaggioooo, e poi non ve l'asciugasserooooo! NdPastore). Per metterla a punto utilizzare un comune asciugacapelli.



Finalmente il mio corso è giunto al termine: una volta asciugato il sistema potrete rimontare tutto il computer, ma non prima di aver ripulito l'interno del case da tutti i nemici dell'igiene: per fare questo, adoperate la spugna. Cercate comunque di essere delicati, perché altrimenti la superficie interna del vostro case potrebbe graffiarsi. E come potreste dormire poi, la notte, sapendo che il vostro case ALL'INTERNO è graffiato?!





WORMS

WORMS © 1995 TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. WORMS PLAYABLE PC DEMO - <http://www.team17.com/>



ocean

TEAM 17

VUOI VERMICIDIARE QUALCUNO?

TOGLITI LA SODDISFAZIONE DI ESSERE DAVVERO INVINCIBILE!

Bazooka, missili a ricerca, dinamite, granate, pecore detonanti e altro.
Oltre 1000 frame di animazione.

Combattimento verme contro verme.

Con l'opzione multi-player sfida in scontri aerei o terrestri fino a 16 nemici.



MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom L. 99.900

PC.Disk L. 89.900

AMIGA L. 79.900



THE Music machine

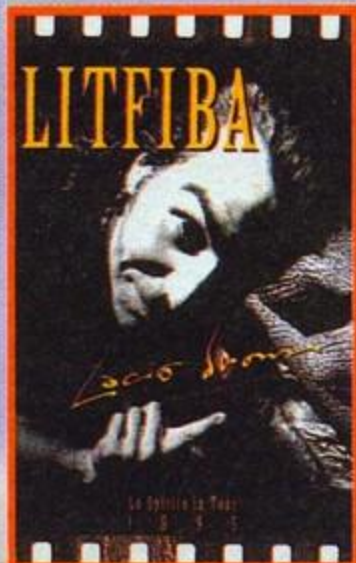
LITFIBA - LACIO DROM (BUON VIAGGIO) (EMI)

Meraviglia delle meraviglie: un cd e una videocassetta a sole L. 35.000! Davvero una bella trovata soprattutto se consideriamo che gli artefici di questa eccezionale iniziativa sono gli amati Litfiba. Partiamo subito parlando del cd, in cui troviamo brani tratti da "Spirito" e rimixati per l'occasione ("Lacio Drom", "No Frontiere", "Spirito" e "Lo spettacolo"), pezzi storici e indimenticabili registrati nel corso di concerti ("Il vento", "Santiago", "Suona fratello" e "Lulù e Marlene") e perfino versioni che la band non riproporrà mai più né in studio né dal vivo (la sublime "Onda Araba", "La preda", "Africa"). Nulla da aggiungere per quanto riguarda l'ip: avrete certamente intuito che si tratta di un disco imperdibile! Per quanto riguarda la videocassetta sappiate invece che il "responsabile" del materiale in essa contenuto, degli spassosi commenti, delle

registrazioni nel backstage, sul palco, tra il pubblico e altrove e infine del montaggio è il buon Piero, affiancato in questo esperimento da Alex Majoli. Le immagini (quasi tutte in bianco e nero) non creano l'occasione per un'ennesima autocelebrazione ma piuttosto propongono spunti di riflessione e cercano di

riportare i membri della band a una dimensione più umana, nel tentativo di smentire chi li addita come gruppo "satanico" e vede in loro un esempio negativo. Nulla di tutto ciò sono i Litfiba: chi li conosce sa della loro spontaneità, del loro costante impegno sociale e delle loro convinzioni antimilitariste e pacifiste! Detrattori ed estimatori possono quindi cogliere questa preziosa opportunità per "partire alla ricerca" dell'anima sincera dei Litfiba, e riuscire magari a scoprirne finalmente il vero "Spirito". Buon viaggio!

Roberta Zampieri



I CONCERTI

OZZY OSBOURNE + FEAR FACTORY

15/12 Pordenone - Palasport
16/12 Milano - Palatrussardi
Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76009400)

TIMORIA

1/12 Torino - Barrumba
4-5/12 Genova - Teatro Albatros
7/12 Castelnuovo d/G (VR) - L'Usignolo
8/12 Gaio di Spilimbergo (PN) - Rototom
15/12 Marghera (VE) - Oasi Marghera
16/12 Pistoia - Auditorium
18/12 Milano - Rolling Stone
Per informazioni: Target (Tel. 02/72000417)

USTMAMO'

8/12 Siena - Babilonia Club
16/12 Legnano (VR) - Babilonia
21/12 Taneto di Gattatico (RE) - Fuori Orario
23/12 Entracque (CN) - Capolinea
29/12 Ragusa - Palazzetto di Ragusa

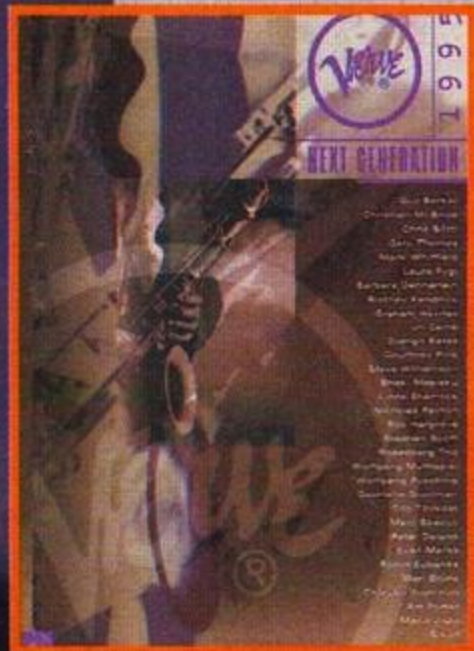
BLIND GUARDIAN

11/12 Firenze - Tenax
12/12 Roma - Circolo degli Artisti
13/12 Milano - Factory
Buon divertimento e buone feste!
Roberta Zampieri

VERVE - NEXT GENERATION

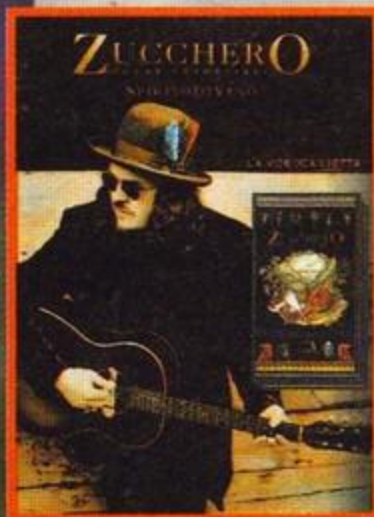
Il 7 Novembre si è tenuta al Propaganda di Milano la conferenza stampa di uno dei più importanti nomi presenti sulla scena musicale e noi, prodi inviati di The Music Machine, non potevamo mancare! La Verve è infatti un'etichetta specializzata in musica Jazz e nel suo catalogo trovano posto nomi del calibro di Ella Fitzgerald, Louis Armstrong e Miles Davis (per citare i più conosciuti). L'incontro, è stato però indetto per presentare un nuovo progetto: Next Generation. Con questa nuova "sigla", la Verve intende lanciare un certo gruppo di musicisti giovani poco noti al pubblico non particolarmente attento a questo genere musicale. Gli artisti presenti erano: Saturnino (bassista di Jovanotti, nonché uscito da poco con un suo album completamente strumentale), Chris Botti (trombettista di indubbio talento, già collaboratore di artisti quali Bob Dylan, Aretha Franklin, Scritti Politti...) e Gary Thomas (sassofonista ora dedicato alla musica Hip Hop; anche lui ha alle spalle collaborazioni con calibri del tipo di Miles Davis). Dopo la conferenza stampa, non abbiamo mancato l'appuntamento con il consueto buffet di proporzioni luccelliane e naturalmente con il concerto tenuto dai tre artisti di cui prima, vero momento clou della serata. Tra l'altro il tutto è stato trasmesso in diretta da Radio Montecarlo (e presentato da Nick The Nightfly, disc-jockey di cui sentirete ancora parlare in questo numero), nonché registrato da Video Music. Veramente spettacolare poi l'irruzione di Jovanotti che non ha perso l'occasione di duettare con Gary Thomas (con cui ha collaborato per una canzone del suo album), improvvisando infine un freestyle con uno dei rappers del gruppo dell'americano.

Marco Prelini in collaborazione con Matteo Esposito.



VIDEO NOVITA'

Grandi novità dalla Polygram per questo Natale: sono infatti parecchie le videocassette in uscita in grado di soddisfare ogni gusto ed esigenza, soprattutto nel caso decise di utilizzarle come idea regalo! Vi segnaliamo quindi l'imminente home video di ZUCCHERO, "Spirito DIVINO", in cui troverete brani live tratti dall'ultimo tour, dall'esibizione di Woodstock '94 e momenti rubati in sala d'incisione: 95 minuti di musica a L. 32.000. Gaudio e tripudio anche tra i numerosi fan di JOVANOTTI: è in vendita "Lorenzo 1990-1995", 5 anni di musica raccontati da 14 videoclip e due inediti (uno dei quali è il nuovo singolo "L'ombelico del mondo"): il tutto a L. 29.900. Per i vostri genitori vi consiglio invece



"TORVILL & DEAN - Face The Music", un'ora e mezza di grandi acrobazie e balletti sul ghiaccio, registrata alla Wembley Arena in Giugno e interpretata dai due celebri campioni olimpionici di pattinaggio artistico. Passiamo infine all'attesissimo lavoro degli EAST 17, "No Place Like Home". Uscita in concomitanza al nuovo album (recensione su queste pagine), questa videocassetta "riassume" in 95 minuti il concerto tenutosi a Londra il 28 Maggio scorso e contiene altresì i recentissimi "Someone to Love", "Ghetto Love Thing" e il promoclip del loro ultimo successo "Thunder". Vista in anteprima nel corso della conferenza stampa di presentazione, vi posso anticipare che i nostri, qui in abbigliamento mimetico e circondati da ottimi ballerini, si esibiscono nel loro più celebri cavalli di battaglia: "Let It Rain", "Hold My Body Tight", "Steam", "Around The World", "House Of Love" ecc. E questo è tutto per quanto riguarda il fronte delle novità video: ci "rileggiamo" il prossimo mese.

Roberta Zampieri



SPECIALE "GREATEST HITS" di Roberta Zampieri



BRYAN FERRY + ROXY MUSIC - MORE THAN THIS (Virgin)

Che bellezza! Ben 20 grandi successi dei mitici Roxy Music e dell'altrettanto mitico Bryan Ferry raccolti in un unico album! Già, perché in questo "More Than This" vengono ripercorsi 22 anni di musica, quelli inclusi tra il 1972 e il 1994, durante i quali Bryan Ferry è stato prima il leader dei Roxy Music e poi, a partire dal 1982, si è dedicato alla carriera solista. Poiché la mia ammirazione per il suddetto cantante è pressoché illimitata, non ho potuto perdere l'occasione di impadronirmi di un album che ne raccolga il meglio della produzione e ora sono qui per rendervi

partecipi di cotanta meraviglia! Questa antologia racchiude davvero i pezzi migliori dei Roxy Music ("Street Life", "More Than This", l'indimenticabile "Avalon"), alcune stupende cover ("These Foolish Things", "Let's Stick Together", la struggente "Jealous Guy") e i più recenti singoli di Bryan Ferry ("Don't Stop The Dance", "Is Your Love Strong Enough?", "Kiss and Tell", "Slave To Love"). Un trionfo di classe, eleganza e raffinatezza, caratteristiche che hanno sempre contraddistinto sia il sound dei Roxy Music che di Bryan Ferry; imperdibile per chiunque sia dotato di un minimo di buon gusto in fatto di musica!

UB40 - THE BEST OF UB40 - Vol. 2 (Virgin)

E finalmente esce il seguito di "The Best Of UB40 - Vol. 1", pubblicato con grande successo nel 1987. Gli UB40 possono vantare in effetti una carriera piuttosto lunga e ricca di consensi, carriera iniziata nel lontano 1978 e caratterizzata da una costanza e da una coerenza che ha permesso di non deludere mai la moltitudine di loro fans. I 14 brani inclusi in questo cd risalgono al periodo che va dal 1988 fino ai giorni nostri e si propongono di fornire un'ulteriore e recente panoramica sui più grandi successi del gruppo inglese. Troviamo quindi hit come "Breakfast In Bed", "Here I Am", "Kingston Town", "Can't Help Falling In Love", "Higher Ground", "Bring Me Your Cup" e "Reggae Music". Naturalmente non potevano mancare un paio di inediti: ed ecco quindi un nuovo singolo (già molto trasmesso alla radio), "Until My Dying Day", e una riuscitissima cover della celebre "Superstition" di Stevie Wonder. Insomma, il particolare e originalissimo reggae degli UB40 colpisce un'altra volta nel segno e grazie a questa raccolta potrete divertirvi a sbalanzolare sognando le assolate spiagge giamaicane: proprio quello che ci vuole in questo freddo inverno!

L'ANGOLO MAX

(WHAT'S THE STORY) MORNING GLORY? - OASIS (MCA)

Gli Oasis, assieme a Cranberries, Suede e Tori Amos, rappresentano quanto di meglio sia riuscito a presentarsi in anteprima (almeno per il mercato italiano) nel corso di questi ultimi anni... Come già ho avuto modo di segnalarvi il mese scorso nell'editoriale, questo secondo album degli Oasis mi è sembrato senza dubbio inferiore all'esordio di "Definitely Maybe", quantunque meritevole di appartenere alla collezione di qualsiasi amante della nuova musica pop-indie d'oltremarina. Se però trenta giorni fa non ero ancora in grado di dirne il motivo, adesso lo sono... "Morning Glory" parte molto bene: "Hello" è un'ottima traccia d'inizio, "Roll With It", pur nella sua "banalità", dopo un po' riesce a trasferirvi una sana ventata di buonumore e "WonderWall", con lo stupendo attacco sulla seconda strofa, è senza dubbio il pezzo meglio riuscito. La fase centrale del disco, quella composta da "Hey Now!", "Some Might Say" e "Cast No Shadow", è invece piuttosto debole, con brani filastroccheggianti e leggerini che passano via incolori. Fortuna che l'album si riprende sul finale: la "demente" "She's Electric" suona bene, la title track (fosse anche solo per il titolo spettacolare) ricorda i fasti di "Supersonic" e "Champagne Supernova", dopo un veloce accordo strumentale galvanizzante, chiude bene il cerchio. Io concludo invece con un cenno di cronaca: questo secondo album degli Oasis, grazie alle 346.000 copie vendute nella prima settimana in Inghilterra, diventa il nuovo record locale per una band inglese. Il primato assoluto spetta infatti a Michael Jackson con Bad (350.000 copie), mentre al terzo posto ci sono adesso gli U2 con Rattle and Hum (320.000 per il disco senza dubbio più brutto - a ben vedere l'unico in mezzo a veri capolavori - di Bono e compagni). Se poi proprio lo volete sapere, posso anche dirvi come fino ad oggi la prima posizione dell'anno spettasse al Take That con 250.000 copie. Lo so... cose che fanno male alla musica.



RITMI LATINI di Cristiana

GLORIA ESTEFAN ABRIENDO PUERTAS (Sony)

Dopo il grande successo di "Mi Tierra", il suo primo album in spagnolo, Gloria Estefan sta ora "aprendo le porte" alla propria cultura d'origine con lo scopo di celebrare la musica latinoamericana e caraibica, con la combinazione dei diversi ritmi musicali (cumbia, vallenato, salsa, currulao...), auspicando così l'unione di tutti i popoli latini. I suoni vivaci e ricchi di energia si mescolano tra loro e la voce dell'artista diventa la loro forza unificatrice, che invia messaggi positivi di amore e di tolleranza: "fai che i tuoi sogni si avverino, fai prosperare un mondo migliore e porta la pace nel mondo" ("Tres Deseos"). L'album è dedicato, attraverso Nayib ed Emily, i figli di Gloria, a tutti i bambini, miracoli del nostro amore e futuro della Terra ("Milagro").

GIPSY KINGS - ESTRELLAS (Sony)

A un anno di distanza dal vendutissimo "Greatest Hits", che raccoglieva i loro successi più amati, tornano i sette "re gitani" con un album tutto nuovo, contenente tredici brani che segnano il ritorno dei fratelli Reyes e dei cugini Balthazar alle loro origini artistiche e culturali. In loro convivono due grandi amori: quello per la Spagna che si esprime in musicalità pura ("Tierra Gitana" e "Cataluna" son infatti due pezzi strumentali) e la passione per la donna ("Mujer"), che è dolore e solitudine di un cuore che può solo piangere in silenzio ("Mi corazón"). Il brano di apertura di "Estrellas", "La Rumba de Nicolás" è stato il grande successo dell'estate appena trascorsa.



LE RECENSIONI



ROLLING STONES STRIPPED (Virgin)

Intramontabili, insuperabili, immortali Rolling Stones! Mentre nulla di nuovo si può più dire su brani ormai classici come "Angie", "Street Fighting Man", "Wild Horses" e "Dead Flowers" o su cover come "Not Fade Away" di Buddy Holly, "Little Baby" di Willie Dixon e "Like a Rolling Stone" dell'altrettanto incommensurabile Bob Dylan, molto invece si può dire sul fatto che "Stripped" si rivolge ai nuovi orizzonti dell'informatica. Contiene infatti materiale multimediale e interattivo che consente ai possessori di PC e Macintosh, dotati di lettore CD-ROM (attenzione: il cd è incompatibile con alcuni drive NEC e con MAC PCI Bus), di entrare nella villa degli Stones sita nelle paludi della Virginia e di vedere le 16 stanze che la compongono. Inoltre assisterete a un'inedita jam session della band, salirete sul palco insieme a loro per un concerto, vedrete sequenze video di "Shattered" e "Tumbling Dice", ascolterete interviste (in inglese), conoscerete la loro discografia completa, leggerete tutti i testi dei brani contenuti nell'album e saprete finalmente quali artisti li hanno realmente influenzati. Insomma... quando si può avere un perfetto connubio tra la musica del passato e la tecnologia del futuro, in compagnia del gruppo rock più grande del mondo, mi pare che non si possa proprio pretendere di più dalla vita, o no?

Cristiana



QUEEN MADE IN HEAVEN (EMI)

Il 21 Novembre 1991 Freddie Mercury moriva stroncato dal virus HIV e questa data sembrò segnare la fine della stupefacente produzione dei Queen. Ma non fu così. "The Show Must Go On" cantava Mercury pochi mesi prima. Il cantante nelle sue ultime settimane di vita cercò disperatamente di lasciare ai compagni quanto più materiale possibile per poter andare avanti anche senza di lui. Dopo quattro anni di silenzio May, Taylor e Deacon hanno utilizzato quel materiale riportandoci con questo disco la stupenda voce di Freddie, più viva che mai. Miracoli del computer? No, stranezze di quel morbo maledetto che a poco a poco consumava il fisico di Freddie senza però intaccargli le corde vocali. I Queen non hanno dovuto fare altro che riarrangiare i pezzi che il cantante aveva lasciato loro, aggiungendo ricordi e sentimenti. Il risultato è un disco in cui trionfa la dolcezza di un uomo che amava la vita più di ogni altra cosa. Gli arrangiamenti, a volte poco originali, risentono del progetto di valorizzare il più possibile l'amico scomparso: sono i Queen di "Innuendo" e di "The Miracle" ma con un po' di sentimento in più e un po' di tecnica in meno. Ogni tanto si percepisce una vecchia campionatura di Freddie che ci arriva così, come un flash, a ricordarci un passato glorioso. Alcune canzoni riarrangiate apparivano in vecchi album solisti dei componenti della band (come "Made in Heaven"), altre sono inedite. Nel complesso si tratta di un album musicalmente strano, talvolta struggente (specie nei testi), sicuramente interessante.

Matteo

BRUCE SPRINGSTEEN THE GHOST OF TOM JOAD (Columbia/Sony)

E' tornato. "The Boss" è tornato, e come sempre non ha mancato l'occasione per stupirci! "The ghost of Tom Joad" è infatti un album molto particolare poiché completamente acustico, per certi versi molto simile a "Streets of Philadelphia", colonna sonora dall'incredibile successo del pluripremiato film "Philadelphia" con Tom Hanks. Questa volta infatti Springsteen, ha voluto narrarci, creando dei pezzi molto simili a ballate, la vita degli uomini semplici d'America, dal minatore all'ex carcerato, ognuno con la propria filosofia di vita, ognuno con la propria morale da raccontare. Tom Joad è infatti il protagonista di "Furore" di John Steinbeck, culto degli anni '30, periodo a cui si ispira l'album, parlandoci però

non della depressione in atto in quei tempi, bensì di quella dei giorni nostri. Springsteen in questo disco si trasforma quasi in un cantastorie, il tutto accentuato e sottolineato dallo stile delle canzoni dal ritmo sensibilmente lento (tra l'altro tutte molto simili al primo ascolto), con la voce in posizione predominante e con tutti gli altri strumenti, a parte la chitarra classica e l'armonica a bocca (dove presente), abbastanza "affogati". Ecco perché "The ghost of Tom Joad" è un album particolare, perché riesce ad uscire dagli schemi di quello che siamo abituati ad ascoltare e soprattutto perché presenta "The Boss" sotto una luce nuova per la maggioranza del pubblico, senza comunque stravolgerne la sua "filosofia". Quest'ultima fatica di Springsteen è dunque a mio avviso particolarmente valida, sebbene probabilmente diretta ad un pubblico ricercato, che ama le emozioni e ha apprezzato lo stile di "Streets of Philadelphia".

Marco Prelini

SIMPLY RED - LIFE (CGD)

Un decennio di onorata carriera alle spalle e 23 milioni di copie vendute: i Simply Red hanno raggiunto una popolarità di proporzioni cosmiche con i precedenti quattro album e con l'attuale "Life" sono, ancora una volta, in vetta a tutte le classifiche mondiali. Una gran bella soddisfazione per il cantante Mick Hucknall, rimasto solo dopo lo scioglimento della band: Mick ha infatti saputo dimostrare il suo personale valore realizzando e producendo un album davvero molto bello. Attenzione però: chi si aspetta brani sullo stile del famoso e movimentato singolo "Fairground", rimarrà



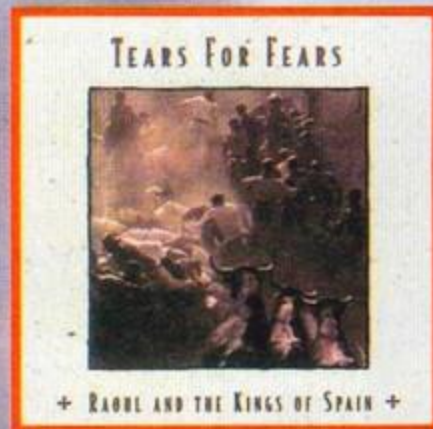
di "Stars" (9 milioni di copie!) si appresta comunque a divenire un album indimenticabile e imperdibile per tutti coloro che amano l'inconfondibile sound dei Simply Red.

Roberta Zampieri

ALICE IN CHAINS - ALICE IN CHAINS (Columbia)

Il titolo di questo nuovo album del noto gruppo di Seattle può essere a mio parere molto eloquente. Ci dice sostanzialmente che il disco contiene quel determinato sound, che non è solamente il così detto "Grunge", ma è qualcosa di più, che forse si può classificare appunto solo con il nome di chi lo ha creato. Si tratta di undici brani sullo stile Alice in Chains che già conoscevo. Atmosfere inquietanti, che sfiorano il lugubre, ricche di quel fascino sinistro che è tipico del suono grunge, con i suoi intervalli tristi e dissonanti, ma che trova le sue radici anche in generi quali il Metal e il Death, con quelle voci e quei suoni armonizzati e con quei ritmi ripetitivi che ti penetrano il cranio. Nel 1995 non si può più dire che il sound di Seattle sia originale ed infatti non giudico tale questo ultimo disco di Cantrell e compagni. Ciò non significa che il mio sia un giudizio negativo. L'album è ben assortito, angosciante al punto giusto, ma anche coinvolgente come nel caso di "Heaven Beside You" mix di suoni grunge, metal e '70. Sconsigliato ai depressi, ok per gli altri.

Matteo



TEARS FOR FEARS RAOUL AND THE KINGS OF SPAIN (Epic)

Questo nuovo album dei Tears for Fears nasce dall'evoluzione di pensiero del grande Roland Orzabal ("solista" per la seconda volta dopo la rottura con Curt Smith) e, nell'ambito di questo processo evolutivo, "Raoul and the Kings of Spain" sembra quasi un'opera incompleta, una specie di passaggio a qualcosa di ancora più mutevole, di cui forse avremo i frutti solo fra qualche anno. Rispetto al precedente "Elemental" si nota una maggiore personalizzazione musicale, tanto che alcuni brani potrebbero risultare addirittura "fastidiosi" agli estimatori del gruppo, soprattutto quelli di vecchia data (ma qui la cosa si fa molto soggettiva). Ciò che maggiormente si apprezza comunque sono le incredibili sonorità, che ancora una volta non fanno che confermare le grandissime doti artistiche della band; basta ascoltare la splendida "Sketches of Pain" per rendersi di cosa siano capaci questi ragazzi. Si resta un po' perplessi solo per un paio di pezzi, "Sorry" e "Hundred and Humble", forse non all'altezza dello standard medio a cui ci hanno abituato in passato. In ogni caso non posso che consigliarvi l'acquisto del cd (non potete davvero mancare "Los Reyes Catolicos", tanto anomala quanto bella), anzi, fate una cosa, compratevi pure la videocassetta (sempre che riusciate a trovarla...) con il "Live in Santabarbara", un capolavoro autentico! Uno dei concerti più belli che siano mai stati proposti in video.

TMB



PASSENGERS ORIGINAL SOUND TRACKS 1 (Island)

Il nuovo album degli U2. Qualcuno ha definito così questo strano disco. Dico strano proprio per il fatto che è nato dall' "unione" della famosa band irlandese e Brian Eno, amico nonché altrettanto famoso musicista, con un risultato sul quale sto ancora riflettendo. Ma di un album degli U2 proprio non si tratta. I brani, quasi tutti strumentali, sono infatti colonne sonore di film (da qui il titolo), che musicalmente si discostano anni luce dal sound U2. Certo a volte un suono o un particolare intervallo o l'inconfondibile voce di Bono (sempre calda ed affascinante), svela, ad un orecchio di fan sfegatato come me, la vera identità di questo gruppo apparentemente sconosciuto. Nel complesso però ci troviamo di fronte ad una quantità immensa di suoni psichedelici e anomali atmosfere che solo con enormi sforzi possono ricondursi alla band che tutti conosciamo. Dominano le stranezze e si alternano momenti di godimento e relax ad attimi di angoscia e suspense. Fa eccezione il pezzo intitolato "Miss Sarayev" in cui ritroviamo, oltre agli U2, il nostro Luciano Pavarotti e, a parte questo brano, per il resto si tratta di musiche che talvolta somigliano ad una canzone ma che in realtà sono delle sensazioni fatte suono, che vanno dalla melodia soffice e calorosa allo sperimentalismo esagerato e poco digeribile. Una strana esperienza musicale ma niente paura, gli U2 (quelli veri) stanno per tornare a deliziarsi con un nuovo album...

Matteo

STRANGE DAYS (Sony/Epic)

Bizzarro film, 'sto "Strange Days". Decisamente popolare negli Stati Uniti, trama abbastanza originale e avvincente eppure totalmente sconosciuta qui in Italia (o quasi). La colonna sonora è altrettanto interessante, composta da pezzi "asciutti" e cattivi come quelli di Skunk Anansie ("Selling Jesus" e "Feed"), molto più tranquilli e ambient tipo "While the Earth Sleeps" di Peter Gabriel e dei Deep Forest (o "Coral Lounge", dei Deep Forest e basta). Tra le varie "curiosità", segnaliamo un pezzo cantato da Juliette Lewis (una delle interpreti del film), "Hardly Wait", non troppo vario ma molto carino. Complessivamente una raccolta eterogenea, diversa dalle solite colonne sonore e senza dubbio meritevole d'ascolto. Se poi vi interessassero delle informazioni sul film stesso, provate un po' a collegarvi via Internet al sito <http://www.strangedays.com> - Buon divertimento.

MA

EAST 17 - UP ALL NIGHT (Mercury)

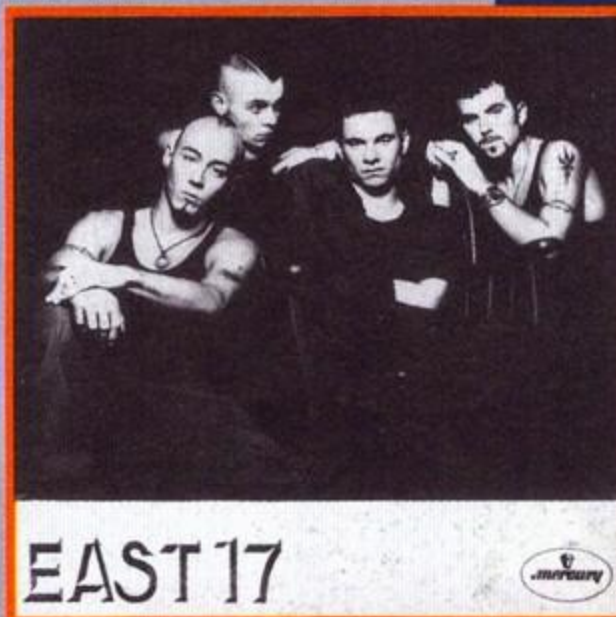
Grande fermento tra le teen-ager milanesi a causa dell'arrivo dei celeberrimi e idolatrati East 17. Gli "avversari" storici dei Take That sono infatti transitati in Italia lo scorso mese per promuovere il loro ultimo album e il 6 Novembre, presso la sede della Polygram, anche i giornalisti hanno potuto fare la loro conoscenza: noi, naturalmente, eravamo lì. Giunti alla fama in pochissimo tempo, Anthony, John, Brian e Terry hanno recentemente pubblicato, un po' a sorpresa, un nuovo lp realizzato in 12 settimane con pezzi scritti prima e addirittura nel corso della passata tournée. Nessuna differenza sostanziale dai precedenti lavori, se non la partecipazione di tutti i membri del gruppo alla stesura delle canzoni. Ne consegue che i testi sono quasi completamente autobiografici mentre per quanto riguarda l'aspetto puramente musicale nulla o quasi è mutato: si tratta sempre di pop e rap fusi in una miscelanea sonora piuttosto ballabile, piacevole e orecchiabile, come dimostrato del resto dal nuovo singolo "Thunder", già vendutissimo. E di brani carini, all'interno del cd, ce ne sono parecchi altri: "Innocent Erotic", la reggaeggiante "Looking For", "Free Your Mind" e "It's All Over". Possiamo quindi prevedere un nuovo successo per i quattro inglesi che, stando a quanto dichiarato da loro stessi e per la gioia delle loro fan, saranno in tour per l'Europa a partire dal prossimo Aprile. Per concludere una curiosità: alla canonica domanda "Che cosa vi piace dell'Italia" gli East 17 hanno risposto pressoché coralmemente: le ragazze. C'era da aspettarselo...

Roberta Zampieri

NICK THE NIGHTFLY - DON'T FORGET (RTI Music)

Ve l'avevo detto che l'avremmo ritrovato il buon Nick (al secolo Malcolm McDonald Charlton), anche se non più nelle vesti di DJ o di presentatore della trasmissione "Jammin'" questa volta, bensì in quelle di musicista. Dopo aver condotto per anni la trasmissione "Montecarlo Nights", dedicata principalmente a stili musicali come la world music, la fusion, l'acid jazz o la new age, Nick ha pensato bene di usare il microfono anche per cantare, ed a giudicare dai risultati direi che ha fatto proprio bene! "Don't Forget" è infatti un album veramente carino, che rispecchia in pieno i gusti di Nick e le atmosfere delle sue muse ispiratrici (vedi personaggi "di poco conto" del tipo di Pat Metheny, Nat King Cole, Led Zeppelin ed altri ancora...). Tutti i brani sono veramente ben curati e anche le due cover presenti ("Just the two of us" di Bill Withers e "Georgy Porgy" dei Toto) riescono a risplendere di luce nuova, un vero miracolo considerato che il tutto è stato completamente prodotto in Italia, paese spesso un po' ostico con questi generi musicali (anche se un piccolo cambiamento si sta notando, ultimamente). Non mi resta, dato lo spazio tiranno, (a causa delle molteplici uscite interessanti di questo mese) che consigliare l'acquisto a tutti coloro che amano la musica raffinata e che magari conoscono già il programma di Nick (in caso contrario provate ad ascoltarlo, tutte le sere dalle 21 alle 24; grazie per la mancia...!).

Marco Prelini



LIGABUE LIVE - Milano, Forum 9/11/95

Immaginatevi circa ventimila persone che scandiscono le note di "Urlando contro il cielo", un sacco di luci che volteggiano tra il pubblico come impazzite e striscioni in ogni dove... a un certo punto, tutti zitti, entra Luciano e subito dopo un altro boato... si comincia. Ecco, questo è stato l'inizio del concerto di Ligabue, uno dei più belli a cui io abbia mai assistito: il palco era addobbato all'americana, con impalcature di metallo sulle quali erano installati numerosi fari e faretto, giusto per creare l'atmosfera. Ligabue, con la sua bella camicia gialla, ha iniziato lo spettacolo con "Vivo, morto o X", e da quel momento la folla non ha più smesso di cantare e accendere e spegnere gli accendini, proprio come se si trattasse di candeline sopra un'immensa torta fatta di persone, messe lì, per festeggiare il compleanno di Elvis. Eh sì, il mitico Elvis, il più amato cantante di tutti i tempi ha a tal punto impressionato Luciano da decidere di dedicargli addirittura un album, intitolato appunto "Buon compleanno Elvis". Quale migliore occasione quindi per fare gli auguri al mito americano e per un concerto in suo onore? L'avvenimento, comunque, è stato anche un'ottima opportunità per ritrovarsi tutti insieme (e anche di più) e per ricantare le canzoni magari finora intonate da soli nella propria stanza. L'apice della serata è stato senz'altro il momento in cui si sono susseguite a breve distanza le tre canzoni più rappresentative dello show, e cioè le recenti "Certe notti" e "Buon compleanno Elvis" e l'intramontabile "Urlando contro il cielo". In definitiva un grandioso concerto, che andava visto a tutti i costi... e io ne so qualcosa!

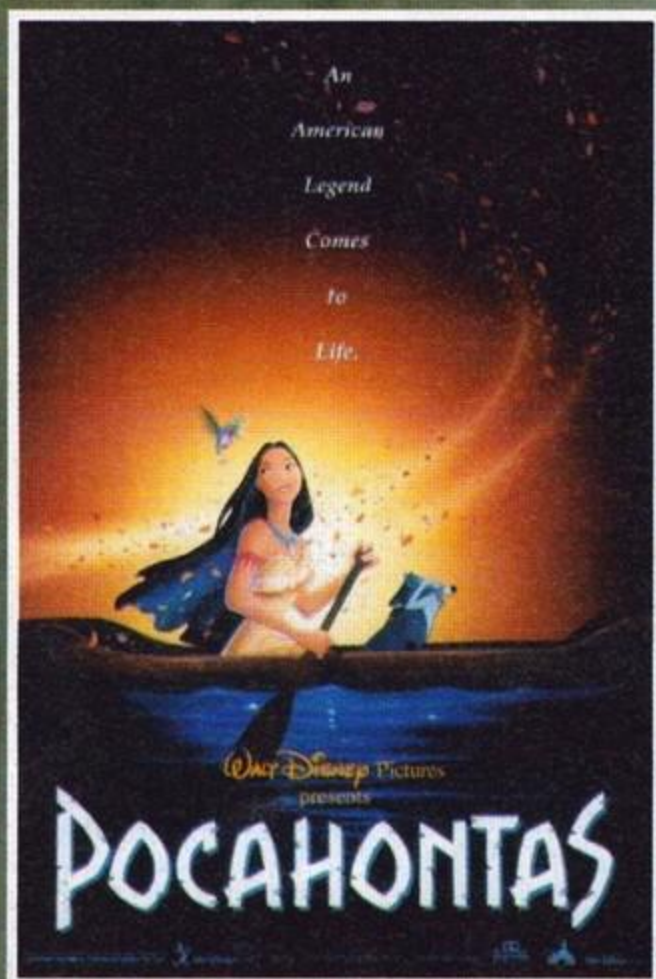
Raffo

TGM

Movie

Natale è alle porte: vi suggerisce niente questo? Esatto, torna sul grande schermo, puntuale come sempre, la Walt Disney, con il proprio immancabile successo annuale. Ma le sorprese non finiscono qui...

Andrea Fattori



POCAHONTAS

33° lungometraggio per la più celebre casa di cartoni animati di tutto il mondo, che soprattutto negli ultimi anni sta ribadendo con energia e vigore il proprio primato. Una vera e propria catena di grandi successi, in un modo o nell'altro sempre presenti nella lista degli Oscar, che sembra non essere destinata a esaurirsi neppure quest'anno.

Una storia molto particolare e diversa quella che ci viene narrata dalle animazioni di Pocahontas, dove l'avventura e la comicità cedono, in parte, il passo ad argomenti più profondi e meno immediati. Resta comunque, assolutamente immancabile nella produzione Disney, soprattutto in quella più recente, la storia d'amore tra i due protagonisti, come al solito distanti e diversi quanto più è possibile.

Pocahontas, nata in Virginia, America, verso la fine del 1500, appartiene a una fiera e grande tribù indiana. Siamo agli albori delle esplorazioni europee nel continente americano, ma è già ben delineata la sorte di questo nuovo mondo: i bianchi provenienti dall'Europa hanno trovato oro e grandi ricchezze, immensi spazi vergini e terra fertile, e a proteggere questo immenso tesoro niente più che qualche tribù di "indigeni straccioni". Ma, come abbiamo detto, tutto questo è soltanto all'inizio, e ancora per molte tribù c'è la speranza e l'illusione di una convivenza pacifica, del rispetto reciproco e addirittura dell'amicizia con i nuovi arri-

vati. Per John Smith, invece, la situazione è esattamente opposta. Lui appartiene alla razza di grandi conquistatori ed esploratori ai quali è destinato il mondo, è un guerriero incaricato di proteggere la propria gente dai selvaggi abitanti del luogo, pagato da un crudele e spietato Ratcliffe per assicurarsi il controllo della nuova regione, l'incontaminata e bellissima - e ovviamente ricchissima - Virginia.

L'incontro tra Pocahontas e John, inevitabilmente protagonisti della vicenda, mette a confronto due civiltà quasi completamente aliene e distanti, due modi di concepire e vivere la vita quasi agli antipodi. In quest'amicizia - e naturalmente amore - che si sviluppa tra i due, Pocahontas guida il giovane soldato attraverso le

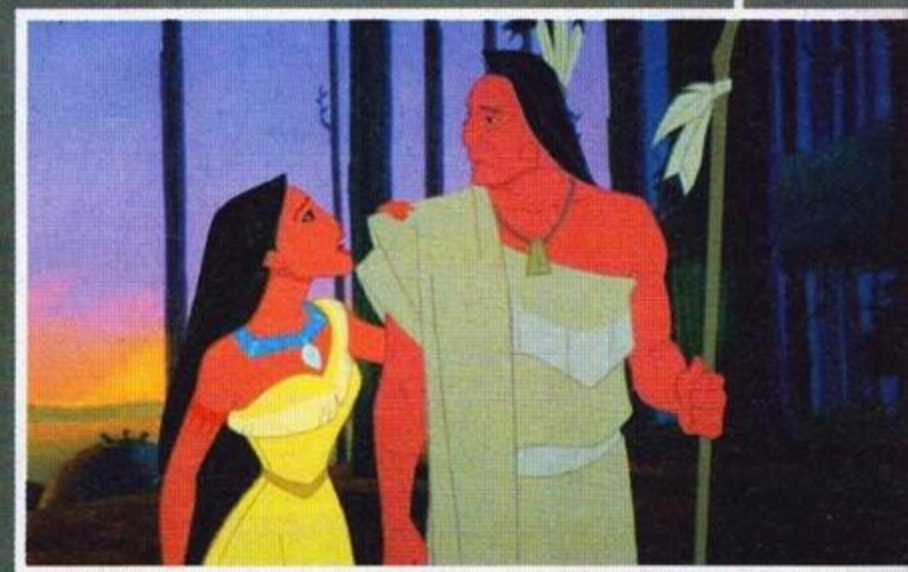
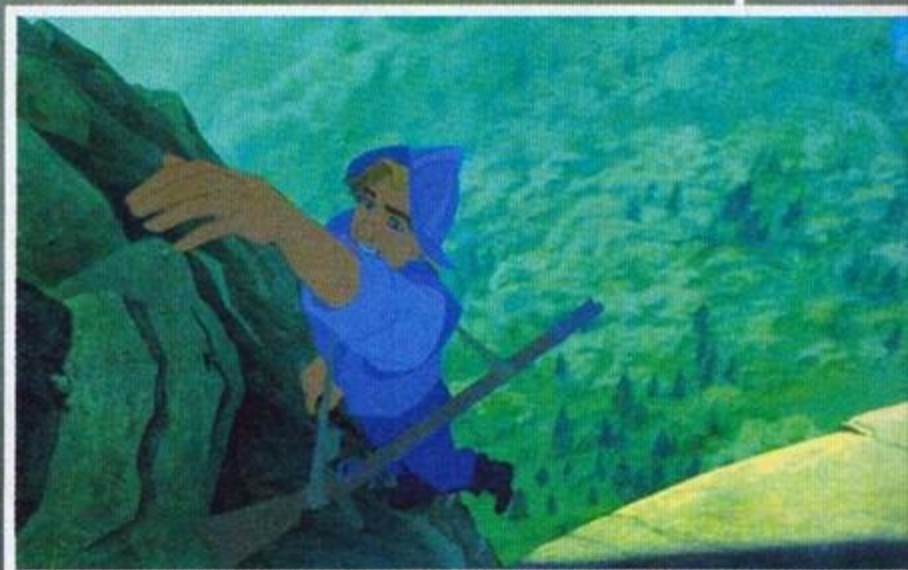
pre davanti all'avidità degli uomini.

Naturalmente è inevitabile che le cose tra i due non possano andare bene, e l'amicizia già labile tra indiani e britannici inizia rapidamente a deteriorarsi, fino a sfociare in una vera e propria guerra. I bianchi vogliono rubare le ricche terre agli indiani, per sfruttarle il più possibile, mentre gli indigeni si rifiutano di cedere la terra propri avi. In breve John e Pocahontas si troveranno a vivere da protagonisti uno scontro tra i loro stessi popoli, e dovranno scegliere da che parte schierare i propri cuori.

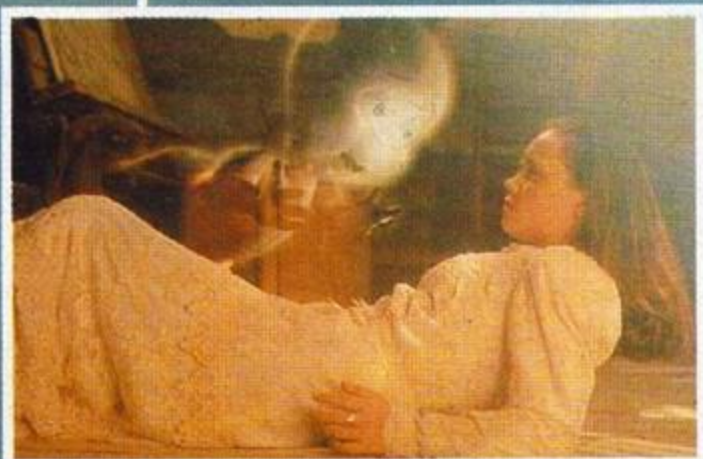
Una storia amara - anche se raccontata sempre con toni allegri e luminosi - resa ancora più triste dalla consapevolezza della sua conclusione a lungo termine, all'interno della quale viene narrata una grande lezione di vita. La realizzazione del personaggio di Pocahontas - realmente esistita - è stata affidata al veterano Glen Keane, già responsabile delle figure di Ariel (la Sirenetta), della Bestia (la Bella e la Bestia) e di Aladdin, che per l'occasione ha naturalmente dato fondo a tutta la documentazione storica esistente. Altro nome leggendario si nasconde dietro la sceneggiatura e lo sviluppo visivo della storia; stiamo parlando di Joe Grant, che oltre ad avere sceneggiato Dumbo è stato anche supervisore dell'indimenticabile Fantasia. Le musiche, naturalmente, sono ancora una volta di Alan Menken (La Sirenetta, La Bella e la Bestia e Aladdin), alla ricerca dell'ennesimo Oscar. Altro particolare di colore per quanto riguarda il cast - anche se non influenza la versione italiana - è la presenza di Mel Gibson in veste di doppiatore di John Smith.

Per quanto riguarda invece la tecnica di realizzazione, è da notare un ritorno ai vecchi capolavori: come non accadeva da molto tempo, infatti, i fondali sono stati sublimati in favore dei personaggi, per dare maggiore risalto e colore a questi ultimi. Inoltre, tutte le più moderne tecniche sono state utilizzate per rendere gli effetti di luce delle grandi foreste della Virginia.

Un ennesimo capolavoro Disney, indubbiamente più serio e impegnato di molti altri lavori ma non per questo meno interessante.



meraviglie della propria cultura, mettendolo a contatto con una natura che non era mai stato in grado di capire né apprezzare veramente. Davanti a lui si aprono le porte di una cultura così diversa e meravigliosa, una cultura ricca di tradizioni e storia, che rischia di scomparire per sem-



A volte, quando trovare delle buone idee originali diventa troppo difficile, può essere una buona soluzione andare a cercare tra i vecchi successi. Si tratta di una regola valida per tutti i campi artistici, e anche il cinema non fa eccezione, anzi...

Casper è nato come personaggio dei cartoni animati della Harvey Comics, è avuto un notevole successo televisivo intorno agli anni '50. A renderlo così celebre ha senza dubbio contribuito la sua particolarissima natura: Casper è infatti un piccolo fantasma, la versione ectoplasmatica di Cenerentola, costretto a vivere in compagnia di tre insopportabili, dispettosi e perfidi zii, Molla, Puzza e Ciccio. Il grande problema del povero Casper è sempre stato quello di trovare degli amici, un'impresa non facile per un fantasma - soprattutto quando tre grossi fantasmi fanno di tutto per mettergli i bastoni tra le lenzuola. E la cosa, naturalmente, si evolveva dando vita a situazioni assolutamente paradossali e ridicole, rendendo Casper un personaggio incredibilmente divertente.

Dai lontani anni della televisione, Casper è divenuto più audace e intraprendente, ma la situazione non è cambiata di molto: i suoi terribili zii sono ancora con lui, e il suo destino sembra essere segnato per sempre. Ma, un giorno, nella loro casa infestata mette piede una strana coppia. Lui è il dottor James Harvey (Bill Pullman), recentemente rimasto vedovo e ora divenuto "terapista per fantasmi"; lei, sua figlia, è la giovane Kat (Christina Ricci, divenuta celebre per la propria interpretazione di Mercoledì ne La Famiglia Addams), che come Casper sembra destinata a una vita priva di amicizie.

Inutile dire che due bambini pestiferi - di cui uno ectoplasmatico -, tre fantasmi e un terapeuta di fantasmi non possono che dare vita a una divertentissima e spettacolare commedia. Gli effetti speciali, chiaramente molto complessi per potere rendere degnamente l'interazione fantasmi-uomini, sono stati affidati alla Industrial Light and Magic (per chi non lo sapesse, la casa di effetti speciali di George Lucas, responsabile di tutti i più grandi capolavori visivi del cinema recente, da Guerre Stellari a Jurassic Park), che ha messo al lavoro i propri uomini migliori per sviluppare degnamente il progetto.

La regia è, anche per questo film, di un esordiente del mondo del cinema: Brad Silberling, scelto espressamente da Steven Spielberg per l'ottimo lavoro televisivo svolto in questi anni.

Una storia divertente, piena di effetti speciali e di azione, dedicata ai nostalgici e anche a coloro che non hanno mai sentito parlare prima delle avventure del piccolo fantasma.

GUERRE STELLARI: LA SAGA CONTINUA

Sono passati quasi tre anni da quando, su queste stesse pagine (era il primo appuntamento con la rubrica dedicata al cinema) vi abbiamo annunciato il ritorno della più grande saga di fantascienza di tutti i tempi. E, più o meno come era stato previsto, questo grande progetto si sta muovendo rapidamente (relativamente parlando) per fare tornare alla ribalta una lontana galassia di epiche battaglie e strepitosi effetti speciali.

Come era stato annunciato già da diverso tempo, il grande ritorno si è aperto con la pubblicazione in videocassetta della trilogia rimasterizzata: una grafica notevolmente migliorata (nulla è stato cambiato: semplicemente le immagini sono più nitide e colorate) e un sonoro assolutamente perfetto, in formato televisivo o wide-screen. La tiratura di queste cassette è limitata (il che significa che non ne verranno più stampate in futuro), quindi cercate di affrettarvi e di non farvele scappare; ne vale veramente la pena.

Per l'anno prossimo è invece prevista l'uscita, questa volta sul grande schermo, della versione non tagliata del primo film. Venti minuti in più di scene, con una prima versione di Jabba the Hutt e molte altre interessantissime chicche. Ma tutto questo è soltanto un piccolo stuzzichino in vista del vero evento, previsto per il 1997/98: l'uscita del primo film della nuova trilogia. Come già avevamo anticipato, la storia riprenderà il passato della saga, facendo luce sugli avvenimenti che hanno preceduto l'ascesa dell'imperatore.



CHI È SANTA CLAUSE?

Innanzitutto è bene chiarire che Santa Clause (o Santa Claus) è in realtà il nome americano di Babbo Natale. Fatta luce su questo punto per alcuni oscuro, torniamo alla domanda principale: chi è Babbo Natale? Ve lo sarete sicuramente chiesti almeno una volta, ammesso che siate stati bambini, e la risposta per molti non è stata gradita. E ancora meno gradita - anche se per motivi diversi - è stata per Scott Calvin (Tim Allen), che si ritrovato il vero Babbo Natale davanti alla porta di casa, reduce da una brutta caduta dal tetto. Incredibile a dirsi, ma quella che sarebbe stata normalmente una meravigliosa rivelazione (l'esistenza di Babbo Natale), si trasforma in un vero e proprio incubo per il

nostro, che viene seduto stante investito con la nomina di Babbo Natale provvisorio (rotto un Babbo Natale se ne fa un altro...).

Per Scott, divorziato e con non pochi problemi nel proprio rapporto con il giovane figlio Charlie (Eric Lloyd), si trova così a vivere un'avventura folle e incredibile, che trasformerà in un vero e proprio Babbo Natale.

Con la regia di John Pasquin, esordiente nel mondo del cinema ma con un bagaglio di esperienze televisive assolutamente invidiabile, il film risulta divertente e ben congegnato, riprendendo con originalità e ironia un tema certamente non nuovo.

ANCORA WALT DISNEY

Quali altre sorprese ci riserverà la Walt Disney per il futuro? Per il prossimo anno è ormai quasi pronto il Gobbo di Notre Dame, una versione animata della celebre storia, sempre accompagnata dalle musiche di Alan Menken. L'anno successivo sarà invece il turno di Ercole per vestire i panni dell'animazione e approdare sul grande schermo. Grande attesa, inoltre, per il 1988, quando arriverà la seconda parte di Fantasia, il grandissimo capolavoro dello stesso

Disney che, all'epoca della propria prima uscita, aveva diviso il pubblico; speriamo che anche questa seconda parte sia all'altezza della prima.

Non sono ancora state indicate, invece, le date di uscita di altri due lungometraggi, The Legend of Mulan, tratto da una classica leggenda cinese, e un adattamento del celebre Tarzan. Non resta che attendere pazientemente e vedere...



MULTIMEDIA CENTER CD ROM & CD-I

MULTIMEDIA CENTER CD ROM & CD-I

MULTIMEDIA CENTER
CD ROM & CD-I



- AMPIA RACCOLTA DI TITOLI MPC E MAC DEL MERCATO ITALIANO ED ESTERO
- AMPIA RACCOLTA DI TITOLI SU CD-I PRODOTTI DALLA PHILIPS
- CONSULENZA GRATUITA, POSTAZIONE DEMO
- TRASFERIMENTO FOTOGRAFIE SU PHOTOCOD
- SCONTI DAL 5% AL 10% PER I POSSESSORI DELLA "MC CARD"

**GAMES
ENTERTAINMENT
EDUTAINMENT
UTILITY**

**INTERACTIVE
SHAREWARE
GRAPHICS
REFERENCE**

**MUSIC
CHILDREN'S
VIRTUAL 3D
ADULT'S**

INTERNETIZZATEVI !!!

CONNESSIONE PPP, PROXI, 128 LINEE A 2MB/S

OFFERTA DEL MESE

EASY ACCESS

Connessione RTC 60 min. giorno + MAILBOX
(PERSONAL WEB PAGE OMAGGIO)

£. 148.000 Anno*

FULL ACCESS

Connessione RTC illimitato + MAILBOX
(Paghi 12 Prendi 13 mesi* + PERSONAL WEB PAGE OMAGGIO)

£. 250.000 Anno*

RICERCHIAMO
RIVENDITORI
PER ZONE LIBERE

MULTIMEDIA CENTER ROMA - V. TUSCOLANA, 695 (GALLERIA COSMOPOLIS) **M** NUMIDIO QUADRATO
TEL. 06/765687-79845392 FAX. 06/79845392 (CHIUSO LUNEDÌ MATTINA)

* IVA compresa * 1° mese RTC EASY

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(vicino Piazza Adriano)
TELEFONO e FAX 011/4340289

UNA TELEFONATA SALVA IL PORTAFOGLIO
Orario: LUNEDÌ - VENERDÌ 14,00 / 19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO
CENTRO AUTORIZZATO ABBONAMENTI VIDEO ON LINE

MS/DOS (3 1/2) SOFTWARE

- CANNON FODDER 2	L.	59.000
- DESCENT	L.	78.000
- GUILTY	L.	69.000
- PRO HOCKEY 95	L.	82.000
- INNOCENT UNTIL CAUGHT	L.	84.000
- KING'S QUEST VI	L.	59.000
- PLAYER MANAGER 2 (I)	L.	72.000
- LANDS OF LORE	L.	59.000
- LEMMINGS III	L.	69.000
- MICROSOFT SPACE SIMULATOR	L.	78.000
- PAGAN ULTIMA VIII	L.	99.000
- PRO HOCKEY 95	L.	86.000
- SAIL SIMULATOR 2.1 (STENTEC)	L.	102.000
- SAIL SIMULATOR 2.1 + Contr. Unit.	L.	189.000
- S.S. FIGHTER II TURBO	L.	70.000
- STRIKER 95	L.	64.000
- STUNT ISLAND	L.	79.000
- SYSTEM SHOCK	L.	89.000
- THE FIGHTER WARS	L.	89.000
- TRODDERS	L.	49.000
- WING COMMANDER II	L.	59.000
- 1942 PACIFIC AIR WAR	L.	79.000

- MAGIC CARPET 2 (I)	L.	113.000
- PINBALL FANTASIES DE LUXE	L.	86.000
- SCREAMER	L.	78.000
- INDY CAR RACING 2	L.	88.000
- FADE TO BLACK	L.	99.000
- FIFA 96	L.	95.000
- PLAYER MANAGER 2 (I)	L.	85.000
- HELL (I)	L.	118.000
- PHANTASMAGORIA (I)	L.	128.000
- MICROMACHINE 2	L.	89.000
- THE CIVIL WAR	L.	104.000
- RISE OF THE ROBOTS	L.	69.000
- RISE OF THE TRIAD	L.	69.000
- STRIP POKER PRO	L.	64.000
- THE BIG RED ADVENTURE	L.	78.000
- THE LAST DYNASTY (I)	L.	98.000
- THE MASK	L.	49.000
- WINGS OF GLORY	L.	98.000
- WOODRUFF (I)	L.	109.000
- WORLD CUP PINBALL	L.	48.000
- VIRTUAL POOL	L.	92.000
- VASTA SCELTA CD SHAREWARE da	L.	8.900
- ENCICLOPEDIA/CORSI		
INGLESE/CD XRATED	TEL.	



HARDWARE

- TRUST MODEM AE1414 ESTERNO	L.	204.000
- TRUST MODEM 28800 ESTERNO	L.	369.000
- SIMM MEMORIA 4MB 72PIN	L.	299.000
- ESP. PER CIRRIUS SCH. GRAF. 5430 VLBL.	L.	138.000
- MITSUMI CD ROM 4X	L.	359.000
- SONY CD ROM 2X	L.	218.000
- SOUNDBLASTER AWE 32	L.	399.000
- SOUNDBLASTER 16 MULTI CD/ASP	L.	329.000
- SOUNDBLASTER 16 VALUE	L.	198.000
- TRUST SOUNDEXPERT 16 MULTI CD	L.	189.000
- TRUST TAST. HOME MUSIC MAKER	L.	249.000
- DISCOVERY CD KIT	L.	439.000
- STARTER CD KIT	L.	389.000
- JOYSTICK X PC	TEL.	
- NOTEBOOK OYSTER	TEL.	

MS/DOS (CD-ROM) SOFTWARE

- AMAZON QUEEN	L.	69.000
- BIOFORGE	L.	108.000
- DAWN PATROL	L.	78.000
- DAY OF THE TENTACLE	L.	49.000
- DESCENT	L.	78.000
- COMMAND AND CONQUER (I)	L.	94.000
- FLIGHT UNLIMITED (I)	L.	95.000
- FULL THROTTLE (I)	L.	119.000
- GUILTY (I)	L.	89.000
- SIMON THE SORCERER 2 (I)	L.	99.000
- LEMMINGS III	L.	74.000
- MYST	L.	104.000

PENTIUM 90 INTEL MAIN B. TRITON
8 MB RAM - HD 850 - SVGA 1 MB PCI - Fdd 1,44
Case desk - Mouse - Tastiera - Cavo stampante
Monitor Colori 14" MPR 2 N.I.

L. 2.940.000

TUTTE LE CONFIGURAZIONI FINO A P133
A RICHIESTA

486 DX2/66 - HD 540 - SVGA -
1MB PCI - 4MB RAM - FLOPPY 1,44 -
MOUSE - TASTIERA - MONITOR 14"
COLORI MPR 2 N.I. **L. 1.899.000**

486 DX4/100 - HD 850
L. 2.190.000

TUTTO IL MATERIALE È COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IVA COMPRESA !!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

ACCESSORI (I.V.A. Compresa)	Prezzo L.	GIOCHI PC - CDROM	Prezzo L.
Kit PC-SoundMan: AD-LIB, casse, cuffie, 2 giochi	99.000	PHANTASMAGORIA (parlato in italiano)	130.000
SOUND BLASTER 16 VALUE	199.000	MORTAL KOMBAT 3 (italiano)	94.000
KIT DISCOVERY CREATIVE	399.000	HEXEN (italiano)	94.000
KIT CREATIVE MULTIM. MS-HOME (Speed)	890.00	COMMAND & CONQUER (parlato in italiano)	115.000
ESPANSIONI A500, 500 PLUS, 600, 600 + clock	da 95.000	SIM CITY 2000 (italiano)	73.000
interne 1200 da 1 a 4 Mb esterne	a 660.000	PRIMAL RAGE (italiano)	94.000
ESP. INT. per A 1200, 1 Mb Espandibile 8 Mb		SIMON THE SORCERER II (parlato in italiano)	94.000
con zoccolo per co-processore	360.000	HELL (parlato in italiano)	122.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	39.000	FULL THROTTLE (parlato in italiano)	97.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 12 V. 2.0	299.000	ULTIMATE SOCCER MANAGER (parlato in italiano)	85.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 24 Real Time	711.000	WORLD CUP USA '94 (italiano)	68.000
SCALA MULTIMEDIA 300	634.000	THE LAST DYNASTY (parlato in italiano)	125.000
SCANNER ALFACOLOR AMIGA 4096 COLORI	899.000	FLIGHT UNLIMITED (italiano)	108.000
KIT PER HD ESTERNO CON ALIMENTAZIONE	130.000	WEREWOLF Vs. COMANCHE (italiano)	94.000
DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE	145.000	LITTLE BIG ADVENTURE (italiano)	137.000
HARD DISK 80 Mb INTERNO 2.5" AMIGA	520.000	SCREAMER	85.000
HARD DISK 850 Mb ESTERNO AMIGA	600.000	FIFA SOCCER '96 (italiano)	Telefonare
HARD DISK 1 Gb ESTERNO AMIGA	700.000	PLAYER MANAGER 2 (parlato in italiano)	94.000
HARD DISK 1,2 Gb ESTERNO AMIGA	745.000	ULTIMATE DOOM	68.000
MOUSE AMIGA	49.000	FX FIGHTER	93.000
TV TUNER CON TELECOMANDO	179.000	LORDS OF MIDNIGHT (parlato in italiano)	87.000
ALIMENTATORE AMIGA 500/600/1200	95.000	DARK FORCES (parlato in italiano)	82.000
ALIMENTATORE AMIGA CD32	110.000	UNDER A KILLING MOON. finalmente disponibile con	
PHILIPS CD-I MODELLO 450	847.000	l'aggiornamento in italiano (Non vendibile singolarmente)	136.000
PHILIPS CD-I MODELLO 220	1.037.000	AMIGA 1200 + 8 PROGRAMMI	999.000
PLAY STATION SONY	749.000	AMIGA 1200 + HD 170 + 8 PROGRAMMI	1.299.000

La COMPUTER WORK distribuisce anche giochi ed accessori per SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, NINTENDO, GAME BOY, LYNX. Richiedi il listino che ti verrà inviato gratuitamente mezzo posta. Per effettuare gli ordini, preghiamo di comunicare, oltre ai dati anagrafici, il Codice Fiscale o la Partita IVA.

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER

486dx2 66Mhz Local Bus
HD 850- 4MB - SVGA L.B -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.635.000 + IVA

PENTIUM 75 MHZ PCI

HD 850 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.2.291.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPESE POSTALI L.12.000

PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI

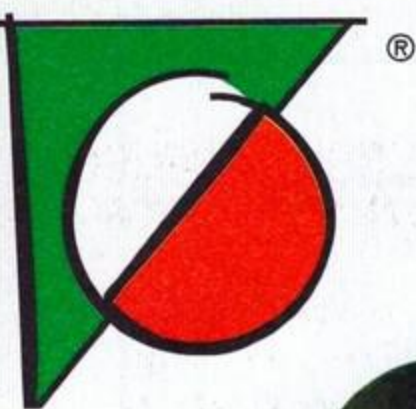
TELEFONARE

PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

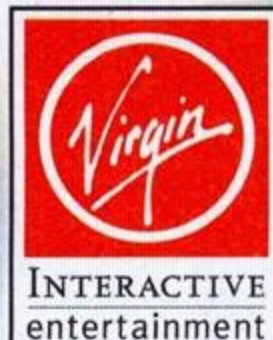
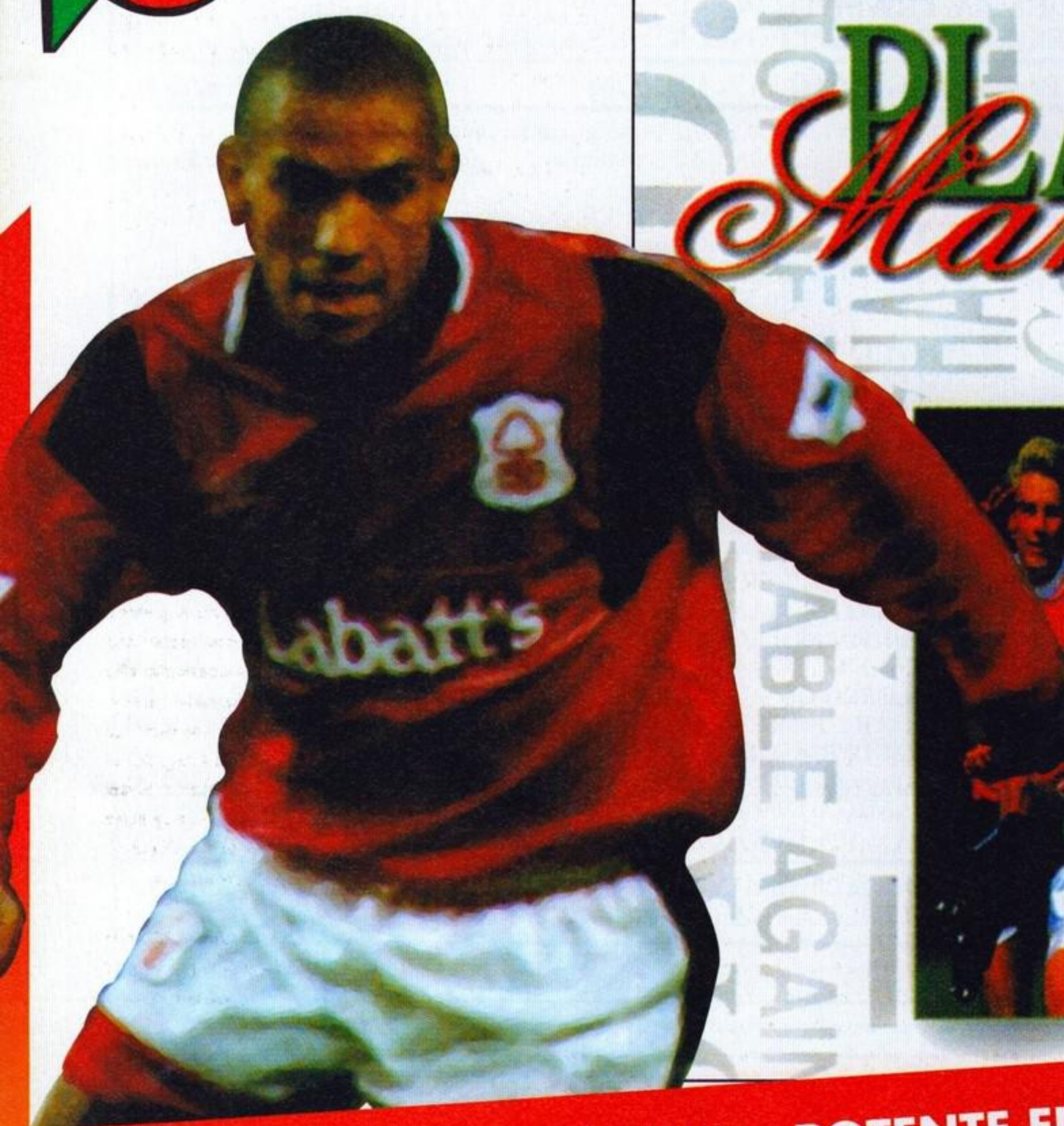
TITOLO	AMI	IBM	TITOLO CD ROM	
Batman Returns		49.000	11Th Hours	125.000
Behind The Iron Gate	65.000		Action Soccer	75.000
Big Red Adventure		75.000	Actua Soccer	95.000
Cannon Fodder II	75.000	49.000	Alien Odyssey	105.000
Canton	20.000		Apache Longbow	95.000
Club Football	55.000	65.000	Burn: Cycle	95.000
Dawn Patrol	95.000	105.000	Civil War	115.000
Dreamweb	75.000	105.000	Command The Conqueror	115.000
Earth Invasion		59.000	Crusader	115.000
Europe, Chal.Kick Off III	55.000	65.000	Double Trouble	85.000
Eye Beholder III		49.000	Dungeon Master II	105.000
F1 World Championships	65.000		Fatal Racing	95.000
Fantasy Empire		60.000	Fighter Duel	95.000
Frontier 1° Encounter Ita		95.000	Flight Simulator 5.1	105.000
Globdule	35.000		Flight Unlimited	125.000
Harpoon 2		105.000	Formula 1 G.P 2	Tel.
Hokum Ka-50+F27		95.000	Full Throttle Ita	145.000
Jungle Book		69.000	FX Fighter Ita	95.000
Jurassic Park		49.000	Hell Ita	125.000
Manchester United	75.000	95.000	Hexen	95.000
Menzoberanzan		55.000	Indy Car Racing 2	95.000
Mortal Kombat II	65.000	65.000	King Quest VII Ita	125.000
Night Shift		39.000	Kit Electronics Arts	50.000
Pirates	20.000		Kit Lucasfilm Ita	50.000
Player Mngner II	75.000		Last Dynasty Ita	135.000
Primal Rage	85.000		Legend Kyrandia III	125.000
Sensible Golf	75.000		Mach Warrior 2	105.000
Sensible World Soccer	75.000		Micromachine 2	95.000
Space Simulator		115.000	Mortal Kombat III	95.000
Super Street Fighter II	85.000		NBA Live 95	129.000
Super Street Fighter II Turbo		95.000	Orion Conspiracy	95.000
Tex Willer		30.000	Phantasmagoria Ita	135.000
Ufo	85.000		Player Manager II	95.000
Wizardry VI	20.000	20.000	PowerHouse	95.000
Worm	85.000		Primal Rage	95.000
3D Lemmings Cd-Rom		135.000	Prisoner Of Ice	105.000
A4 Network Cd-Rom		115.000	Return To Zork Ita	105.000
EF-2000 Cd-Rom		125.000	Road Warriors	85.000
Elfire Cd-Rom		55.000	Screamers	85.000
Fade To Black Cd-Rom		115.000	Sensible World Soccer	95.000
Fifa Soccer 96 Cd-Rom		95.000	Sim Isle	95.000
Magic Carpet II Cd-Rom		115.000	Sim Tower	105.000
Navy Striker Cd-Rom		115.000	Simon The Sorcerer II	95.000
Need For Speed Cd-Rom		105.000	Space Quest VI	95.000
Nhl 96 Cd-rom		115.000	Star Trek Next Generation	125.000
Pga Tour Golf Cd-Rom		115.000	Terminal Velocity	105.000
Pitfall Cd-Rom		105.000	Ultimate Soccer Manager	85.000
Scudetto Cd-Rom		95.000	Under Killing Moon Ita	165.000
Tie Fighter Cd-Rom		105.000	Virtual Pool	125.000
Top Gun Cd-Rom		95.000	Werewolf Vs Comanche	95.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I PHILIPS

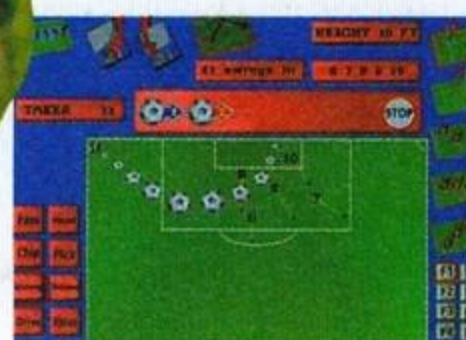
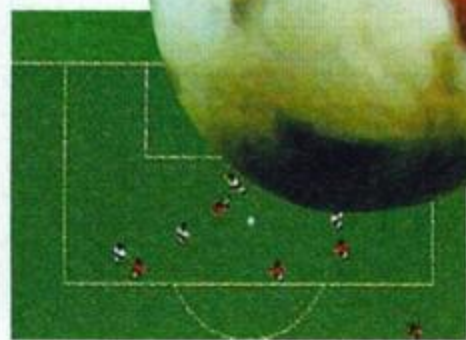


DA OTTOBRE CON PROGRAMMA
& MANUALE IN ITALIANO

PLAYER Manager 2



PIU' VISUALI DI GIOCO - POTENTE EDITOR DI TATTICHE
15 OPZIONI DI GIOCO E 3 LIVELLI DI DIFFICOLTA'
30 CARATTERISTICHE PER GIOCATORE - COPPE EUROPEE



CD.Rom
PC.Disk
AMIGA

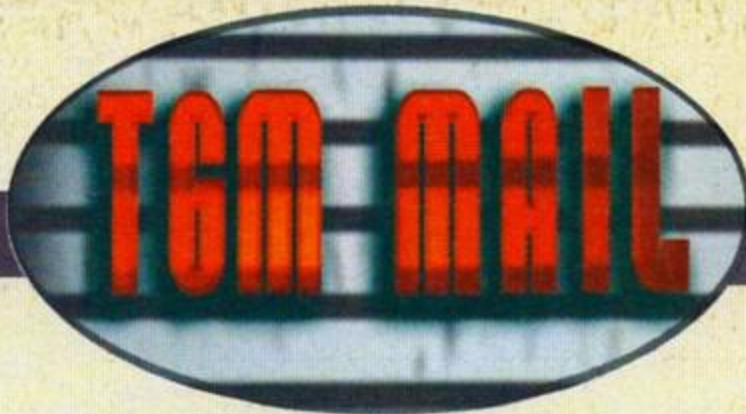
L. 99.900
L. 79.900
L. 79.900



NUMERO VERDE
167 - 821177

ATTENZIONE!!
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA
ALLA PROMONATALIZIA
ESPLOSIVA
TOP TEN
COMPRI 1 VINCI 1
CERCA LA
DAL TUO RIVENDITORE





COSA CI METTO SOTTO L'ALBERO? (edizione 1995)

Ogni anno, a dicembre, puntualmente sorge il problema dei regali di Natale. Intendiamoci, se i problemi fossero solo questi... Il fatto è che parlando di computer si fa sempre più difficile una scelta: se l'anno scorso era d'obbligo il kit multimediale formato da lettore CD-ROM e scheda audio, oggi le vetrine dei computer-point si sono arricchite di nuove, interessanti proposte. Innanzitutto, è tornato Amiga. A quanto mi è stato riferito la Escom è già riuscita a piazzare sul mercato italiano tutte le macchine che si era preposta nel "periodo di prova", quindi, probabilmente, assisteremo a un rilancio in grande stile della macchina fu-Commodore. Come reagirà il mercato? Beh, come sempre dipende dalle vendite e dalle strategie commerciali di Escom: purtroppo non è ancora esattamente chiara la collocazione che la ditta tedesca vuole dare alla "macchina da gioco per eccellenza", come almeno veniva chiamata qualche anno fa, e i prezzi decisamente alti dei modelli, purtroppo, non lasciano presagire nulla di buono. Ma le cose in questo mondo sono sempre poco presagibili: se qualche anno fa mi avessero detto che oggi avrei avuto sulla mia scrivania un computer in grado di visualizzare 16 milioni di colori e di macinare alcuni milioni di operazioni al secondo, infatti, probabilmente mi sarei messo a ridere. Sul versante PC, invece, poche novità per quanto riguarda le configurazioni: il Pentium resta sempre la soluzione migliore, e probabilmente lo sarà ancora per parecchio tempo visto che il Pentium Pro (o P6) sembra ancora distante per quanto riguarda la sua effettiva applicabilità ludica. Quello che conta è avere tanta memoria. Otto o meglio sedici mega di RAM sarebbero proprio un bel regalo! E se già li avete... Che ne direste di un bel modem? Ormai Internet sta arrivando dappertutto (dopo la conquista delle grandi città, infatti, si sta lentamente espandendo anche nei centri minori), e il prezzo di una telefonata urbana vale bene i soldi dell'abbonamento al provider più vicino! Per non parlare poi delle periferiche "minori", ma d'indubbia utilità, quali i dispositivi di back-up removibili (l'IOmega Zip Drive, per esempio) o fissi (uno streamer), che superano il limite ormai insostenibile degli 1,44 MB del dischetto... Insomma, di regali per voi e il vostro computer, ce ne sono veramente tanti: l'importante è saper sempre scegliere qualcosa che possa venire incontro alle vostre esigenze. Auguroni a tutti e... Buona lettura.

Noi Bovas

IL RUOLO DI AMIGA (ultima puntata?)

Spettabile Redazione, il numero di ottobre di TGM mi ha dato lo spunto per esprimere alcune considerazioni riguardo l'Amiga in generale. Ciò che mi ha spinto a scrivervi è stata la lettera del fantomatico M.O.A.I. nonché il fatto che sia ricominciato a uscire qualcosa di veramente valido (Alien Breed 3D etc.).

Vorrei iniziare con una premessa: ho 25 anni, videogiochi da quando ne avevo 9, ho fatto la classica trafila quanto a macchine utilizzate (Atari, C-64, A500) e adesso ho un A1200 con HD esterno più TQM 1250 completamente equipaggiata; in poche parole: sono un videogiocatore di vecchia data e credo fermamente che l'Amiga sia un'ottima macchina. Quindi basta con questo vittimismo di gran parte (almeno a giudicare dalle missive pubblicate) degli amighisti. Le mie considerazioni, comunque, sono le seguenti.

1) L'immagine di Amiga.

La fama dell'Amiga come computer per bambini è dovuta soprattutto alla politica commerciale della fu-Commodore (si pensi semplicemente al fatto che l'A1200 veniva venduto ancora con il drive come principale unità di default) e non alle opinioni espresse da un certo tipo di

stampa (TGM tra l'altro è un periodico che si occupa istituzionalmente di recensire software e non hardware, ma su questo tornerò più avanti).

2) La diatriba Amiga-PC.

Sappiamo tutti che l'Amiga ha il miglior sistema operativo, che il 68060 è più veloce del Pentium, che l'AGA è un chipset pazzesco etc., ma quello che ormai DEVE essere capito è che se non c'è il software un computer non può avere mercato perché non c'è modo di sfruttarlo a dovere. Corollario di questo è che a meno di non avere un ritorno economico o professionale (leggi: a meno che non ci lavori - e ci guadagni pure) è da folli spendere 6 o 7 milioni per un Amiga di fascia alta; a mio avviso è una follia spendere anche 1,2 milioni per un A1200 nuovo.

Tengo a questo punto a precisare che non ho mai (dai tempi del C-64) limitato l'utilizzo del computer ai giochi; con il mio A1200 sto scrivendo la tesi di laurea, utilizzo fogli elettronici (insomma il normale impiego di una macchina) e nei ritagli di tempo mi diverto a fare qualche abbozzo di programma (specialmente dopo l'uscita del corso di Fabio Ciucci).

Era doveroso sottolineare tutto questo per evitare che si pensasse che fossi uno che gioca e basta senza rendersi conto delle potenzialità della macchina: tutt'altro. L'Amiga è il computer che più di ogni altro invoglia a capire come funziona (non è un mistero il fatto che forse è l'ambiente in cui c'è maggiore solidarietà e complicità fra gli utilizzatori), ma oggi il calcolatore sta diventando sempre più una macchina domestica. Ciò è possibile solo grazie alla semplicità di utilizzo, intesa sia nel senso più proprio del termine che come facile reperibilità di programmi, documentazione, assistenza. E' doloroso ammetterlo (quanto sciocco negarlo o fingere di non saperlo) ma oggi tutto questo l'Amiga non lo offre.

3) Il software.

Molto rapidamente: sono un videogiocatore incallito e adoro l'Amiga, ma di fronte a certi giochi che girano su PC non posso fare a meno di pensare: "Prima o poi mi compro il Pentium a 133 Mhz con tanto di FormulaT1" (sono un appassionato di simulazioni di guida). Il paradosso è che mi comprerei il PC praticamente solo per i giochi dato che per gli applicativi "seri" il 1200 per casa va benissimo. (Non entro volutamente in dettaglio dato che TGM è una rivista di giochi).

4) Il futuro di Amiga.

Credo che a lungo termine ci sarà una ripresa, dipenderà molto dalle scelte di marketing di Escom e soci (so che è un concetto banale ma dato che c'è ancora gente che ne fa una questione di qualità è bene ribadire che la validità di un prodotto da sola non ne determina il successo); personalmente continuo a utilizzarlo a tempo pieno e invito a riflettere su questi argomenti:

- Con Amiga entrate in Internet senza problemi: solo questo basterebbe per non darlo via o metterlo in cantina. (Beh oddio, ci entri molto prima col PC, almeno considerando lo sproposito di applicazioni, anche freeware, che servono proprio a questo. Inoltre la rete si sta multimedializzando, tra un po' chi non avrà un browser capace di leggere il formato HTML 3.0 e le estensioni Net-Scape sarà quasi tagliato fuori. Questo indipendentemente dalla macchina utilizzata. NdP)

- Se ci dovesse essere la tanto auspicata ripresa, magari con uno sguardo ai RISC, molto probabilmente anche il volume di software videoludico potrebbe avvicinarsi ai livelli di qualche anno fa (e magari ci convertono IndyCar e F1GP 2).

- Per questa augurabile ripresa scordatevi A500 e A600; considerate che già il 1200 di base è una macchina lenta e con una dotazione insufficiente.

5) Lo spazio che TGM dedica ad Amiga.

Noi tutti amighisti saremmo felici di vedere mezza rivista dedicata al nostro computer ma a mio avviso Amiga-news rimane un buon compromesso considerando che nessuno offre qualcosa di simile, neanche la concorrenza, (che seguo comunque con regolarità e interesse) e soprattutto calcolando che è uno spazio molto ben fatto, curato da una persona appassionata e di competenza. Al riguardo, oltre ai complimenti, avrei un suggerimento e delle domande proprio per TMB. Quanto ai suggerimenti: sarebbe utile essere informati (anche con due righe) su eventuali conversioni da PC (oppure con uno spazio apposito semplicemente a mo' di elenco).

Per le domande:

1) Hai una E-Mail? Se sì perché non la pubblichi?

2) Esistono giochi (mi riferisco in particolare ai Doom-clone, ma non solo) che ottimizzano l'uso del coprocessore matematico? Sarebbe interessante se fosse riportato nel box hardware.

In conclusione, ho scritto queste righe perché ho ritenuto opportuno sottolineare che è inutile quanto ridicola questa autocommiserazione degli amighisti (non tutti, è chiaro) nei confronti dei PC-isti e di tutto il mondo in generale, e sarebbe bene che certi argomenti venissero del tutto archiviati. C'è da dire, inoltre, che era necessario che proprio un utilizzatore di Amiga puntualizzasse queste cose: almeno non si potrà dire che sia stato fatto un discorso di parte. L'Amiga al momento è un computer di nicchia, mettetelo in testa; non è assolutamente morto, ma per i giochi con la G maiuscola o aspettate e sperate (come me del resto) o vi comprate un PC, punto e basta.

Cari Bovas, caro TMB, tanti saluti e continuate così.

Giovanni Pagliarulo
V.le Cesare Pavese, 163
00144 - Roma

Non c'è che dire, il discorso non fa una grinza. In cinque punti hai ribadito e confermato quanto andiamo ripetendo da sei mesi a questa parte. L'Amiga non è affatto morta, è ancora un'ottima macchina ma, come tu stesso hai detto, è ormai ridotta a una nicchia di mercato piuttosto ristretta. Adesso bisognerà vedere quanto questi ultimi si troveranno d'accordo con la tua posizione, e quanti di essi andranno avanti col solito tormentone del "sistema operativo migliore", "multitasking vero" (embè, se lo usate solo per giocare a che vi serve?), "i PC non hanno un'anima", "il design dell'A4000 Tower è più bello di quello dei minitower per PC" ecc ecc... Ti do' anche ragione sull'uso domestico dell'Amiga come "macchina da lavoro", è davvero ottima e su questo non ci sono dubbi. I problemi, come hai detto giustamente tu, nascono nella reperibilità, nella documentazione e nell'assistenza, aspetti questi che il software per Amiga purtroppo non tiene in sufficiente considerazione. Come ultima analisi, la tua configurazione: tu puoi permetterti di scrivere una lettera con Wordworth, d'impaginarla se vuoi con PageStream e infine di abbellirla con qualche immagnetta renderizzata. Ma questo solo grazie alla potenza della tua scheda acceleratrice: la media degli Amiga ancora oggi installati, purtroppo, rende queste seppur banali operazioni un vero e proprio strazio da eseguire. E chi ha mai svolto questi compiti su un pur semplice 486dx/33 difficilmente torna poi a farlo col suo Amiga... E' dura, ma è la realtà. Per quanto riguarda le tue domande a Mirko, posso solo invitarti a usare l'indirizzo E-mail che fu di Stefano Petrucci, ovvero tgmbdm@pegaso.it, visto che adesso è lui ad occuparsene. Per i giochi che utilizzano il processore matematico, dovresti già trovarlo scritto all'occorrenza nella recensione o nel boxettino Hardware.

LE PRIME CRITICHE A WINDOWS 95

"Start! Per cominciare...", ma dove cavolo... ah ecco!... avvio!... programmi... ecco il Publisher.



"Attenzione! Publisher ha individuato che la stampante è cambiata; ciò potrebbe causare errori....". Guardo attentamente la stampante che da due anni è nel medesimo posto dove l'ho messa il giorno che l'ho tirata fuori dalla scatola e sembrava proprio lei, ma per sicurezza (non posso certo permettermi di dubitare dei prodotti di quel geniaccio di Bill!) le chiedo:

"Oe! sei ancora la Fujitsu Breeze cento di venti minuti fa?"

"Certo onolevole utente. Sono sempre io!"

"Bah! facciamo qualche prova di stampa... interessante! Il testo non rispetta il layout e le immagini sono evase... controlliamo i driver... Wow! C'è quello specifico per la mia Breeze! allora era questo..." No! non era questo. Diamo un'occhiata ai MIDI files, non vorrei mai... "Attenzione, il software di Sound Blaster 16 non è installato del tutto, mancano alcuni driver per la gestione MIDI..."

"Oe Soundblaster! Sei ancora lì? Dove sono i driver che venticinque minuti fa..."

"Driver? Pucha... Pucha... beeez!... What is it?"

Reinstallo tutto il soft Sound Blaster e a questo punto comincio ad avere qualche dubbio sulla validità (e sul genio) della creatura di sua Vastità Bill Gates (per forza, non dovevi reinstallare il software in dotazione con la Sound Blaster. Dovevi semplicemente lasciare a Windows 95 il compito di rifare l'autodetect dell'hardware. Al resto ci avrebbe pensato lui. NdP). Gli occhi mi cadono un attimo sul Powerbook che fa capolino nell'angolo della scrivania e dal medesimo esce spontaneamente un'inquietante messaggio d'avvio: "Sono guai, amico!"

"Ok! ok! Restiamo calmi! Correggiamo i layout e le posizioni delle immagini Bitmap... ancora un po' a sinistra... sì mamma che c'è?... Non me ne frega niente se sono arrivate proteste ufficiali dalle associazioni ecologiste per l'abbattimento degli alberi a scopo di farne carta, io devo sistemare i layout!"

Passano due giorni e mentre tornavo a casa per terminare di sistemare i documenti, la mia mente non poteva non tornare al proprietario della cartoleria, che ormai mi accoglieva srotolandomi un pacchiano tappeto rosso ed appoggiandosi all'ennesima risma di carta A4: esibiva un sorriso viscido e un filino di bava gli scendeva dal lato sinistro della bocca. Accendo il Macintosh portatile e stranamente l'immagine sorridente del MAC-OS ha assunto l'aspetto di un sorrisino sadico estremamente compiaciuto.

"Facciamoci una partita a Final Unity voglio phaserizzar un paio di Garidian Ship..."

"This program doesn't run under Windows"

"Mr. Data; any suggestion?"

"I suggest to run the game in Dos"

"Make it so!"

dopo aver ridotto in particelle subatomiche una decina di Warbird decido di guardarmi una bella rivista su CD-ROM con tanto di parlato digitalizzato:

"Ben...uti...mul...med...rom...in...sto...umer..." EXIT!!!

"Oe! Sei lo stesso CD-ROM che andava benissimo con il vecchio Windows 3.1?"

"cer...mente...son...mpre...io!"

"Lasciamo perdere...facciamoci una partita ad FX Fight... Toh! Parte sotto Windows 95!..." e ci finisce pure! (con una feroce videata di codici macchina e una svagonata di messaggi d'errore). A questo punto gli occhi mi diventano due sottili fessure parallele. Scarto la rivista e prendo avidamente possesso del dischetto argenteo della copia di TGM appena acquistata.

"This program doesn't work under Windows"

Avvio...Chiudi sessione...riavvia il sistema in Dos...OK...

"You don't have sufficient EMS memory..." Basta!!!

Ora il mio computer ha il suo vecchio Dos 6.0 con i tre settaggi d'avviamento (così riesco a far partire anche i vostri CD); il vecchio Windows 3.1 e nel negozio di un mio amico che vende i computer c'è un'occasione per comprare un Pentium 100 multimediale che sarà rimpiazzato da un Power Mac 7200 non appena qualcuno verrà attratto dalla golosa offerta. Ed ora, tutte le volte che qualcuno mi chiede del Windows 95, gli rispondo

che se fossi in lui aspetterei un paio d'anni prima di comprarlo... in attesa che i milioni di betatester che informano la Microsoft con le loro lettere di protesta ne svelino i difetti (pagando pure... come siamo stupidi!!) e che le case produttrici di software e hardware si adattino al nuovo pargolo di Bill, e facciano del futuro Windows 9X un prodotto passabile.

Andrea Fogli

Via Nino Bixio 7

44029 Porto Garibaldi (FE)

P.S. Ottima idea per lo spazio Amiga! Un computer tanto eccezionale quanto sfortunato.

Solo un ultimo appunto: anche per Mac esistono giochi come Myst, Syndicate, Flashback, Rebel Assault, Day of The Tentacle, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Dark Forces, Mechwarrior 2 (wow! come gira sul RISC!!) ecc, perciò magari "una tantum" fate un paio di paginette con i giochi per il pargolo della casa di Cupertino. Voi siete una rivista che fa "tendenza" e se la gente vede che anche per il computer della melina c'è di che divertirsi come e (grazie alle sue superiori qualità hardware) di più che con gli altri computer... Beh! Può darsi che ci facciano un pensierino; pensate a quanto sarebbe bello poter scrivere in lettere grandi sotto il titolo i tre "er mejo" dell'home computing!

Caro Andrea, ho letto con parecchia attenzione la tua missiva, anche perché non nascondo di essere un fan di Windows 95 fin dai tempi delle prime beta (quelle sì che davano dei problemi), e sinceramente non riesco a capire quali aspetti del nuovo sistema operativo non ti vadano a genio. Dici che non funziona? E allora mi spieghi perché io riesco a far girare tutti, e con tutti intendo proprio dire tutti, i giochi che escono? Siano essi per DOS, Windows 3.1 o progettati apposta per Windows 95, non ce n'è uno che mi abbia dato dei grattacapi. Pensandoci e ripensandoci, basandomi su quello che hai scritto sono alla fine giunto alle seguenti conclusioni: o hai una copia non ufficiale (vale a dire beta o pirata) di Windows 95, o tu non hai pazienza. Propendendo maggiormente per la seconda ipotesi (ma non scartando neppure a priori la prima, visto che se così non fosse, avresti per lo meno un manuale al quale fare riferimento), devo necessariamente informarti che esiste un modo oserei dire semplicissimo per uscire al DOS in maniera rapida, indolore, e permettendoti di configurare la macchina come meglio credi: creare un collegamento al COMMAND.COM (basta cliccare la sua icona col tasto destro del mouse), e modificarne le proprietà selezionando il pannello Programma -> Avanzate. Lì appaiono due finestrelle nelle quali puoi riscriverti il config.sys e l'autoexec.bat come meglio credi, rimettendo se vuoi persino la multiconfigurazione (o menu d'avvio che dir si voglia), esattamente come se tu stessi usando il comando EDIT da DOS. Eseguendo poi quel collegamento, ti ritroverai in ambiente DOS finché non darai il comando exit. Punto.

Il vero problema, caro Andrea, è che il passaggio da DOS a Windows 95 non è affatto indolore come Microsoft cerca da mesi di convincerci che sia. In realtà si tratta di cambiare il sistema operativo, una cosa ben diversa dal sostituire un paio di vecchie scarpe. E, come si fa con le scarpe nuove, bisogna sempre adattarsi un pochettino: alcune procedure restano invariate, altre vanno necessariamente imparate da zero. Ma una volta che avrete la padronanza di esse (e vi garantisco che non serve neppure il manuale), farete come me e vi dimenticherete dell'MS-DOS per sempre...

Per quanto riguarda le recensioni per PowerPC... vedremo! Lascia che il numero di lettori in possesso di que-

ste macchine cresca, e certamente ci organizzeremo per soddisfare anche la loro "sete di novità".

LA POSTA NON DEVE CAMBIARE

Napoli, 19 ottobre 1995.

Cari Bovas, vi scrivo nuovamente per dire la mia su quella che può essere definita la "questione postale". Infatti c'è chi si lamenta di una certa apertura della rubrica ad argomenti sicuramente poco inerenti al contenuto della rivista, e che forse possono infastidire una certa categoria di lettori: quella dei "più grandi". Personalmente la mia considerazione è questa: come per ogni rubrica di TGM, lo scopo fondamentale della posta è quello d'interessare il lettore, ed è innegabile che una gran parte della "massa videoludica" sia giovane, come giovane è il mondo dei videogiochi (con tutte le eccezioni del caso). Quindi lettere che possono vertere su problemi di natura giovanile o adolescenziale, come quelle di Axl o di Moniaci, non solo possono essere molto interessanti, ma hanno anche il merito di distogliere momentaneamente l'attenzione dall'ambito tecnologico, rappresentando di conseguenza un piacevole diversivo. Come diceva il buon Fabio Ciucci tempo fa, TGM si distingue soprattutto per quel legame che s'instaura tra redattori e lettori, e per gli ampi spazi dedicati a questi ultimi. Bene, questi ampi spazi non sarebbero forse sprecati, se utilizzati solamente per spiegare i motivi per cui Super Street Fighter II Turbo non parte, o perché i canali IRQ, DMA, e via dicendo tendono a generare conflitti? Lettere come quelle "incriminate", oltre a rappresentare una minoranza nel TGM Mail, infittiscono il rapporto lettori/redattori, introducendo anche nuovi argomenti di dibattito ed evitando altresì di fossilizzarsi su pochi aspetti banali e/o scontati. Certo, tutto ciò è molto soggettivo e c'è pure chi non apprezza la scelta di parlare di "argomenti giovanili", tuttavia trattandosi di poche lettere, che anche per la loro eccezionalità vengono relegate dopo la posta in sintesi, non possono proprio dare fastidio, se non a chi, credendosi "più grande", è solo più ingenuo (e forse anche più infelice). Termino questo sproloquio dicendovi, cari Bovas, che ogni volta che si esce anche leggermente dal seminato, ci sarà sempre qualcuno che non condividerà la scelta. Lo si è visto anche con il CD di TGM, con la questione dello spazio Amiga interpretato come un ghetto (a proposito, ho capito le vostre motivazioni reali, ma d'altro canto il mercato è il mercato... continuate così). L'importante è saper sempre motivare le proprie idee, anche per questioni più banali. Saluti dal vostro lettore

Giorgio Signori

Via Rossini 37

80128 Napoli

PS: riflettiamo tutti (noi lettori) sulle parole del PS della lettera del BDM sul nr 79...

Caro Giorgio, è inutile dire che noi Bovas ti ringraziamo moltissimo per aver fatto in qualche modo "tua" la nostra sceneggiata del numero 79. Il fatto è che l'argomento, più squisitamente personale rispetto a tutti gli altri di cui si è discusso in queste pagine, ci stava e ci sta tuttora particolarmente a cuore. Noi siamo sempre stati due fieri sostenitori di quella "linea" che già in passato, quando il TGM Mail non era ancora "nostro", aveva offerto spunti di riflessione davvero notevoli per una posta che, alla fin fine, "è pur sempre quella di una rivista di videogiochi". Tuttavia, penso che tu abbia ben compreso anche che, eccedendo, si rischierebbe di commettere un gravissimo errore, quello cioè di fare una posta modello "zia Sally risponde", che non è esattamente il nostro stile ed è ben lungi dai nostri progetti. Poi sarebbero più che legittime le lamentele di chi, leggendo la posta di TGM per capirne qualcosa di più del mondo informatico, si trovasse invece di fronte ai problemi giovanili dei suoi lettori. Modestamente, Dave e io

crediamo di aver trovato una giusta misura selezionando accuratamente questo tipo di missive, pubblicandone al massimo una al mese, e mettendole dopo la posta sintetica, giustappunto per ribadire la sua "estraneità" dall'argomento principale. "Fino qui era la routine, adesso c'è il bonus", insomma. Ribadiamo che ci piacerebbe proprio sapere l'opinione di tutti voi in proposito.

LA GUERRA DEI SISTEMI

Cari amici, leggo TGM da sempre (e ancora prima leggevo Zzap!), e dopo tanti anni di onorata carriera di lettore, mi sono realmente reso conto di come l'atteggiamento di noi videogiochiatori sia sbagliato, a partire dalle fondamenta. Forse gli "Amighisti" e i "PC-isti" non se ne rendono conto, ma fra di noi si è insinuato un regime di violenza. Insomma, la posta sembra sempre più un campo di battaglia, le due fazioni cercano affannosamente di distruggersi le une con le altre. Ragazzi, questo atteggiamento non va bene, le vostre discussioni si poggiano su basi che (non ridete) sono quelle che portano, in altri contesti, alle guerre. La naturale inclinazione dell'uomo a prevalere sui suoi simili si rispecchia anche nel mondo dei videogiochi, e a me sembra ridicolo. Se la memoria non m'inganna The Games Machine è una rivista che parla in prevalenza di videogiochi (avete presente quelli con l'omino giallo che mangia le palline nel labirinto con i fantasmini?), ma nella posta si parla di tutto fuorché di videogiochi (oddio, non ci sembra esatto. Senza l'hardware il software non avrebbe ragione di esistere, e mica è colpa nostra se voi lettori preferite parlarci dell'hardware, piuttosto che del software! NdP). La colpa non è vostra e nemmeno di TGM, è semplicemente colpa delle nostre macchine super-pompate, è colpa del Pentium, dell'A4000T, dei CD, di Wing Commander III e di tutto quell'hardware e quel software che vi fanno sbavare davanti ai 700.000 poligoni che ruotano sullo schermo e ai filmati FMV; una volta però che avete impugnato il joystick vi accorgete che c'è molto di più da vedere che da giocare. Avete dimenticato quanto era giocabile Speedball II sui vostri 80286 o quanto erano divertenti Uridium e Pitfall nelle nottate che avete passato con l'MSX, lo Spectrum, l'Amstrad CPC464 e con il re, il C64? No! Quello era il vero spirito dei giochi al computer, il gioco che ti appagava e te ne sbattevi se avevi l'Amiga o il PC. Io possiedo un 486dx2 MPC2 (che comincia a scricchiolare) (non è vero, dai, diciamo che adesso è un entry-level molto economico - quello ideale è ormai il dx4/100 NdP), tuttavia quando vado a trovare mio cugino (amighista storico e sfegatato) non mi sogna mai di muovere una critica verso il suo comp, ma mi limita a inserire i dischetti di Shadow Fighter, e quando lui viene da me, giochiamo a Doom, con l'unico scopo di divertirci. Quindi, caro M.O.A.I., non sei tu ad avere compassione per me che possiedo il PC, ma sono io a provare questo sentimento per te, non in virtù del tuo computer ma per il tuo violento modo di pensare, per le tue limitazioni di uomo (tuttavia non ti condanno, tutti possiamo sbagliare).

Un messaggio agli Amighisti: non sentitevi ghezzizzati, TGM sta facendo il possibile, e noi possessori di PC non sentiamoci superiori, ma semplicemente più fortunati. Scusate se passo (come si dice a Napoli) dall'asteco al solaio, ma vorrei farvi una domanda ad uso e consumo personale: mi sono appena dissanguato per comprare Windows 95 (versione completa!!!), ma ho notato un increscioso bug nella visualizzazione dei caratteri, nel senso che quando scrivo 286 sullo schermo appare 28S. Ora, visto che uso molto il Word e visto che sono un programmatore questo problema vorrei risolverlo (non è bello vedere variabili che cambiano nome all'improvviso). Siete a conoscenza di qualche patch o di qualche modo per evitare ciò? (Non escludo una mia mancanza nella configurazione del sistema). Vi ringrazio tutti, e soprattutto voi Bovas, siete uno dei miei miti dell'infanzia. (beh, dai, non esagerare. NdBovas). Game Over...

Fabio Bisesti

Partiamo dal fondo. Sinceramente non riesco a capire le cause del tuo problema di visualizzazione. Nel senso che in questo momento sto usando la Wordpad di Windows 95 (cheché se ne dica, è davvero un ottimo programma di scrittura, anche se non dispone di un correttore ortografico), e non ho affatto riscontrato l'inconveniente lamentato. Anzi, anche utilizzando Word 2.0, Word 7.0, il blocco note, il prompt e l'edit di MS-DOS, la notazione "286" mi è sempre apparsa sullo schermo senza errori. Probabilmente si tratta di un problema legato ad altro: tastiera ecc... Non so proprio cosa dirti. Sei sicuro che il problema non si verificasse anche con le vecchie versioni di DOS e Windows? Come soluzione ti consiglierei di provare a reinstallare tutto, magari va a posto.

Per il resto, caro Fabio, sono d'accordo con te che sia necessario un "disarmo" tra le due fazioni eternamente in lotta, così come sarebbe giusto che tutti facessimo un esame di coscienza per l'aver parteggiato, almeno una volta nella nostra vita, per questa o quella causa persa. Tuttavia non sono affatto d'accordo con te quando imputi le cause della "tragedia videoludica" alle nuove tecnologie: dieci anni fa avere 16 colori sullo schermo era sinonimo di onnipotenza, ricordi? Chi mai sarebbe saltato fuori dicendo "calma Spectrumisti, calma Commodoriani, pensate a quanto erano belli i giochi del Vectrex o dell'Atari 2600" (e già allora le fazioni in lotta non erano poche: c'erano pure i tuoi colleghi possessori dell'MSX che volevano dire la loro). Insomma, cambiano i tempi, ma le guerre per stabilire chi ha più colori sullo schermo o il sonoro più limpido sono sempre le stesse. Forse se più semplicemente decidessimo di usarlo, il cervello, lotteremmo un po' meno per delle cause perse in partenza e non avremmo neppure il bisogno di cercare dei capri espiatori per giustificare la nostra stupidità. Perché dico questo? Perché le persone intelligenti non si limitano a dire "io ho 16 milioni di colori sullo schermo", li usano per fare disegni bellissimi. Perché le persone intelligenti si rendono perfettamente conto di quanto sia ridicolo parteggiare per una qualsiasi macchina, tanto un giorno arriverà il progresso e la spazzerà via. Che si chiami C64, Amiga, o Pentium che sia.

E' TEMPO DI UN UPGRADE?

Gentilissima e simpaticissima redazione di TGM, sono un 15enne che da poco si è avvicinato al mondo dei PC; ho infatti appena acquistato un Pentium 90, 850 Mb di HD, 16 Mb di Ram, CD Rom 4x, Sound Blaster 16 Value Professional, Svga Trident 9440 1 Mb (non fraintendetemi, non ho descritto tutto ciò per spavalderia o per far sbavare i possessori di 286). Vi scrivo questa lettera (la prima) per farvi innanzitutto i complimenti per la rivista (bellissima, eccezionale, stupenda, mitica) e per porvi un quesito riguardo a un eventuale upgrade (!!) della mia macchina. Avendo a disposizione in questo periodo (quello natalizio) una discreta quantità di denaro, cosa mi consigliereste di acquistare? 1) Un secondo drive. 2) Un HD da 1,3 Gb (ecco perché ho descritto la mia configurazione). 3) Una scheda sonora AWE 32. 4) Un altro mega per la Svga. Vi ringrazio anticipatamente sperando in un'eventuale pubblicazione. Distinti saluti.

Giampiero Bozza.

Non posso non invidiare (in senso buono, s'intende) uno che, con una configurazione come la tua, pensa già ad un aggiornamento. E dire che il mio 486dx2/66 con 8

mega e compagnia bella funziona ancora così bene... Ti potrà anche sembrare particolarmente stupido, ma dovresti essere tu a decidere cosa cambiare o aggiornare; mi spiego meglio: a parte il secondo floppy drive (davvero inutile) o l'acquisto della AWE 32, alquanto discutibile visto che già possiedi una buona Sound Blaster 16, tutto il resto potrebbe tornarti utile: con 2 Mb di memoria video potresti visualizzare 16 milioni di colori in 800*600, mentre un secondo hard disk, soprattutto di quelle dimensioni, ben si presterebbe all'ingente quantità di memoria di massa che le più recenti applicazioni necessitano. Se comunque dovessi scegliere personalmente tra queste due possibilità, privilegierei di certo la seconda: in fondo 64k colori in 800*600 sono più che sufficienti... Tieni poi in considerazione l'acquisto di un Modem, per i motivi che abbiamo già scritto nell'introduzione.

LE FAMOSE MULTICONFIGURAZIONI DEL DOS

Hi Bovas! Sono un ragazzo di 25 anni, sono sul punto di laurearmi in Medicina (sono a meno 3 esami, yeeee!) e vi devo confessare che non sono un vostro lettore da molto tempo. Anzi, direi proprio il contrario, infatti questo è il quarto numero di TGM che acquisto, ma devo dire che è proprio una bella rivista la vostra (o nostra? Boh?). Mi sono deciso a scrivervi per un paio di ragioni:

1) In merito alla questione se nel TGM Mail debbano trovare posto solo lettere incentrate esclusivamente su argomenti tecnici o videoludici, omettendo tutto il resto, io mi sento di urlare un NO molto ma molto forte. Infatti mi sembra molto pericoloso doversi per forza "specializzare" e quindi tagliare fuori da un angolo che appartiene in qualsiasi rivista esclusivamente ai lettori, tutti coloro che vogliono solo comunicare con voi e con altri di questioni filosofiche o di qualsiasi altra natura considerandovi e, considerandoci, degli amici fidati su cui si può contare per chiedere un consiglio. Sono fermamente convinto che un angolo della posta solo ed esclusivamente tecnico alla lunga diventerebbe noiosissimo e utile solo a un numero ristrettissimo di lettori. Vi dirò di più, dal mio punto di vista TGM, una rivista che ha come referente un pubblico di giovani e, soprattutto, di giovanissimi, non può e non deve tralasciare quelli che sono i problemi dei propri lettori; quindi, continuate come avete sempre fatto e non date retta a coloro che, volendo sentirsi parte di un élite di esperti informatici, vogliono trasformare la NOSTRA rivista mensile preferita in una succursale di ingegneria informatica!

2) E ora un consiglio tecnico. Sono un possessore di un DX 2 66 Mhz, 8 Mb di Ram, CD Rom Creative 2x, Sound Blaster Pro, HD 850 Mb e sono da poco passato al tanto decantato Windows 95: qui iniziano i problemi! La scheda sonora funziona, ma le applicazioni come il Mixer e lo Studio Wave si rifiutano tassativamente di partire perché dicono che possono lavorare solo con schede SB o compatibili! Ma come? Io ho proprio installato quella originale (e ho controllato anche nella finestra di sistema nella gestione periferiche), ditemi qualche cosa voi prima che perda veramente la pazienza. Altra domanda: un tempo avevo le mie belle 8 configurazioni per far funzionare senza problemi anche i giochi come Tie Fighter e X-Wing, che, come sapete, richiedono una valanga di memoria per partire. Ora con Windows 95, che mi ha modificato i files autoexec.bat e config.sys questi due giochi non ne vogliono proprio sapere di partire! Cosa mi consigliate di fare? Windows 95 sarà anche un bel sistema operativo perché velocizza molto alcune operazioni, ma in altri frangenti mi ha un po' deluso.

A questo punto non mi resta che salutarvi. Continuate così che siete veramente forti, o, come dicono oggi i giovanissimi, mitici! Volevo poi salutare tutti quelli che, come me, sono amanti sfegatati di Star Trek (e so che li in redazione ce ne sono molti!), sperando di rivedere

presto sugli schermi televisivi i vari Picard, Riker, Wolf, Data e tutti gli altri.

M'assimilano "ICE" Beccaria.

Bene, innanzitutto sono obbligatori i complimenti per l'imminente laurea in arrivo, chissà mai quando potrò dire lo stesso per me! Ora alcune precisazioni su come Paolone e io abbiamo sempre considerato e amministrato la posta (questo si discosta un po' da quanto hai precedentemente scritto): premetto prima di ogni altra cosa che non abbiamo mai avuto la presunzione di voler risolvere o trattare, nemmeno in parte, i problemi dei nostri lettori, d'altronde questa non sarebbe nemmeno la sede adatta per una cosa di questo genere, e, tra l'altro, non credo ne saremmo in grado. Quello che facciamo è leggere tutta la posta, selezionando le lettere più interessanti, che possono, come è sempre stato fin dai tempi della posta di Zzap!, di cui questa è un po' l'erede, non essere perfettamente inerenti al contesto videoludico. Questo implica che nelle pagine della posta possano trovare spazio missive dei più disparati argomenti. In sostanza, quando una lettera merita la pubblicazione, noi la pubblichiamo, e questo è tutto.

2) In effetti Windows 95 ha causato qualche problema anche a me durante le prime installazioni, ma sono riuscito a risolvere in seguito i miei problemi egregiamente. Sappi comunque che non sei la prima persona che lamenta problemi di vario genere con la Sound Blaster Pro. Non avendo la possibilità fisica di verificare quanto tu hai detto, i miei consigli sono tre, da eseguire in successione. a) disinstalla la scheda dal pannello dell'hardware, lancia un nuovo "rileva nuovi componenti hardware" e reinstalla completamente il software, evitando ovviamente di ritoccare i vari file .ini nella directory di Windows (copiali in precedenza e quindi sostituisce quelli modificati). b) Se il problema persiste, contatta direttamente la Microsoft, ed esponi a loro i tuoi problemi... Dovrebbero disporre di un database che contiene tutto l'hardware esistente, schede sonore comprese. Loro ti sapranno dire se è possibile risolvere il tuo problema. In fondo, comunque, se il software funziona e a non funzionare è solo il quello proprietario della scheda stessa, puoi cercare dei validi equivalenti dei componenti non compatibili nei mercati public domain e shareware... c) Usa il software già fornito in dotazione con Windows 95: c'è infatti un mixer di buon livello e un registratore di wave forse un po' spartano ma decisamente funzionale. Per quanto riguarda i vari menu di configurazione che eri abituato ad utilizzare usando MS Dos non preoccuparti, si può elegantemente scavalcare il problema... Basta infatti clonare il dosprmt.pif (directory Windows), visualizzare le sue proprietà, premere l'indice denominato "Programma" e successivamente il pulsante "Avanzate" e quindi, al posto di "Usa la configurazione corrente di MS Dos", "Specifica una nuova configurazione di MS Dos". Ora edita manualmente (o taglia e incolla dai tuoi vecchi file autoexec.bat e config.sys, eventualmente modificando il percorso dei comandi, visto che qualcuno è stato rimosso dalla directory \DOS e si trova in \WINDOWS\COMMAND) i due file di configurazione. Sarà sufficiente lanciare il pif così creato per poter disporre di MS Dos e tutta la memoria necessaria (il computer infatti si riavvierà in modalità MS Dos utilizzando il config.sys e l'autoexec.bat che hai appena inserito nella finestra di dialogo). Per ritornare alla configurazione normale è sufficiente digitare la parola "exit" nel prompt dei comandi. E' ovvio che puoi creare tutti i file di configurazione che vuoi, un po' come facevi quando utilizzavi solo il dos (anche se otto mi sembrano un po' eccessivi).

IN SINTESI...

Cominciamo la posta in sintesi natalizia con la lettera di Daniele Buttafava, alias "il sig. Lettera Firmata" di qualche mese fa, se non altro per l'incipit davvero fenomenale che, purtroppo, non posso pubblicare. Comunque sappi che è quanto di più caustico ci sia arrivato a pro-

posito delle recenti "partenze" redazionali. Per il resto, il nostro Daniele risponde per le rime ad Alex, che lo aveva criticato per l'eccessivo sarcasmo contro il Giovanni del numero 76 (ricordate?); beh, tralasciando le tue righe più significative (a mio avviso un po' eccessive, vista anche l'entità dello "scontro dialettico"), veniamo al sodo. "La mia lettera del n° 77 non beffeggiava un 12enne, ma si chiedeva piuttosto se tale fosse davvero: mi chiedevo infatti se un dodicenne potesse essere montato e convinto fino a quel punto". Per quanto riguarda la tua richiesta di rinominare la rivista "The Random Machine" in virtù dell'aleatorietà della sua data d'uscita ("variabile dal primo al 10 del mese"), abbiamo deciso di optare per una seconda soluzione: lasciare a te che sei tanto bravo il compito distribuire TGM in tutta Italia, visto che sei un impavido 21enne in procinto di laurearsi, siamo sicuri che tra una progettazione d'impianti industriali su CAD/CAE e la gestione di problematiche CIM in imprese globali, troveresti certamente il tempo di adempiere egregiamente anche a questo semplice dovere. Eternal Pain torna alla ribalta per parlarci della pirateria, degli aspetti negativi del problema, e del fatto che secondo lui le emozioni date da un pacchetto originale sono davvero impagabili. "Comprare tanti giochi dal pirata a prezzo bassissimo permette di avere una grande quantità di software, al quale però si dedicherà un'attenzione minore rispetto a un solo originale pagato molto di più". Bravo, hai scoperto l'acqua calda. E dire che è dai tempi del C64 che lo andiamo ripetendo... Decisamente interessante il "trucchetto" inviatoci da Alessandro Belluccio: "Per cambiare il logo di Windows basta fare così: nella directory \WINDOWS\SYSTEM ci sono due file xxxlogo.lgo e xxxlogo.rle, dove xxx è il nome della scheda video installata (EGA, VGA, ecc). Ora, modificate a vostro piacimento il file xxxlogo.rle, caricandolo con un programma opportuno (anche Paint Shop Pro 3.0 va bene) e salvate la nuova immagine con un nome nuovo, esempio newlogo.rle. Successivamente usate il comando copy (al prompt di dos) in questo modo: COPY /B C:\WINDOWS\SYSTEM\WIN.CNF + XXXLOGO.LGO + NEWLOGO.RLE C:\WINDOWS\MYWIN.COM [invio], otterrete così un eseguibile MYWIN.COM in grado di lanciare Windows col vostro logo personalizzato". Ok, bravo, peccato però che nell'articolo da te incriminato ("Overclocka tu che overclocchi anch'io", BovaByte di settembre) noi ci riferissimo al logo di Windows 95, mentre questa è la procedura per cambiare quello di Windows 3.1. Vabbè, chi ancora non avesse upgradato il suo Windows, può giocare con il suo logo... Concludiamo quindi con una risposta veloce a The Raver: tempo fa era uscita una schedina di adattamento PCMCIA per collegare al 1200 un CD-ROM Sony CDU-33A; poi, se non erro, ne era uscita una anche per i lettori (ormai più diffusi) che seguono lo standard IDE-ATAPI. Purtroppo di più non ti so dire, posso solo confermare che un eventuale lettore a doppia velocità IDE-ATAPI può poi essere inserito in un qualunque PC. Per quanto riguarda la rivista su CD anche per Amiga... beh, temo che per ora sia proprio pollice verso (sorry): gli utenti Amiga con CD-ROM erano e restano piuttosto scarsucci numericamente.

L'ANARCHICO MASCHERATO COLPISCE ANCORA!

Helsinki, 5/10/95

Salve sono io, il vostro super-eroe! Scusate il ritardo, ma torno appena adesso da un viaggio astrale (significa spostarsi solo con l'anima) in Lapponia. Che splendido paese! Le renne, la neve, il mio amico Santa Claus... Tanti miei ricordi d'infanzia sono legati a queste lande. Ma torniamo a noi: ora sono qui, davanti al mio EEGB

(Elaboratore Energetico della Grande Biblioteca), e devo scrivere tante cose. Durante il mio viaggio ho avuto modo di confrontare due civiltà: la sconosciuta-semiselvaggia civiltà lappone e la tecnologica-ultra-organizzata civiltà occidentale. Molti potrebbero pensare che sia un confronto irrilevante, io però non sono d'accordo.

I Lapponi vivono associati in gruppi familiari distinti, che a loro volta però sono imparentati tra loro. Ogni famiglia possiede la propria tenda, i propri attrezzi, i propri viveri (anche il proprio gnomo protettore, chiamato Tonttu, lasciamo perdere...) e si gode la vita così com'è. Nella società lappone non vi sono particolari figure autoritarie (più che altro sono guide spirituali, come gli sciamani e gli anziani): vige una specie di armoniosa anarchia. I furti sono inesistenti, perché se qualcuno ha bisogno di qualcosa subito la comunità provvede e non esistono privilegi né tantomeno i soldi (è sottinteso che sto parlando dei villaggi non ancora "civilizzati"). La domanda nasce spontanea (tutte le volte che dico così sento parlare di un certo Lubrano... Ma chi era, un senatore romano?): come mai noi, i "civili", nonostante la nostra pluriorganizzazione, non riusciamo a creare quella spinta morale nella gente che impedisce di commettere reati? Molti diranno: ma in Lapponia saranno una ventina di persone!

E' logico che sia difficilissimo controllare tante persone quante sono quelle della nostra società, ma almeno potremmo provare a sensibilizzare le menti; per esempio dovremmo educare realmente (basta con il catechismo idiota!) i bambini all'amore verso il prossimo, facendogli capire che agire solo per sé stessi distrugge la specie e dà soltanto una felicità illusoria, come è successo diversi milioni di anni fa (Schedario della Grande Biblioteca). Va beh, ora basta; sennò consumo troppo Prana (cosa credevate? Anch'io devo pagare la BDGGB: Bolletta per i Discorsi Geniali della Grande Biblioteca). Ma ritorniamo un secondo a prima: non vi scoraggiate se provate, nonostante gli sforzi, ancora del sano odio verso gli altri: guardate me, ieri ho smusato L'Egoista Incappucciato (il mio acerrimo nemico, mandato dalla Società Distruttiva & Illusiva) a suon di palle di fuoco nei denti, invece di trovare un punto di incontro durante la discussione... A presto,

L'Anarchico Mascherato

P.S.: Caro Paolone, non riflettere il problematico rapporto che hai con i tuoi genitori su ciò che scrivi: sei molto acuto e perspicace, ma la tua impulsività ti crea a volte dei problemi (Non sono cavolate: sto leggendo la tua Scheda della Grande Biblioteca).

Cosa dovrei rispondere? Forse che dovremmo trasferirci tutti nella tanto da te decantata Lapponia? Non credo che basterebbe per risolvere il problema della disonestà. D'altronde, inventata la legge, inventato l'inganno, così è sempre stato fin dall'origine dell'uomo. La vera causa del problema va ricercata nella coscienza individuale di ciascuno. Sembra che certe persone siano nate solo per rubare o per "fregare" il prossimo (e anche di molto peggio), e non si sentono nemmeno in colpa per questo, altrimenti non continuerebbero di certo a farlo, non credi? Non c'è proprio niente da fare. Questa è la mia disillusa opinione...

CONCLUDENDO

Ah, bene bene bene, al telegiornale hanno appena detto che quest'anno il Natale sarà posticipato di un mese, quindi per stavolta ce ne possiamo andare senza gli auguri di rit... come dici Max? Ok, ok, stavamo solo scherzando (non preoccupatevi): Buon Natale a TUTTI e Felice Anno Nuovo (Non ti preoccupare, Roberta, non ci siamo scordati di te: il 6 gennaio ti faremo tutti gli auguri come al solito... ehmm NdP), divertitevi col vostro computer e... mi raccomando, a capodanno festeggiate nel modo più chiassoso ed eccitante possibile! Aloha!!!

Noi Bovas

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperte tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

DANGER

*Le offerte ed i prezzi contenuti
nelle pagine seguenti sono destinati
ad un pubblico non facilmente*

Impressionabile

*Decliniamo ogni responsabilità in
merito a mancamenti, visioni mistiche,
ed alterazioni psicologiche.*

*Vi consigliamo pertanto di visionarle
comodamente e saldamente ben seduti*

COMPUTER ONE

**L'IMPERO DELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA
COLPISCE ANCORA!**

TELEFONO

051 - 343504

TELEFAX

051 - 344906

COMPUTER ONE®

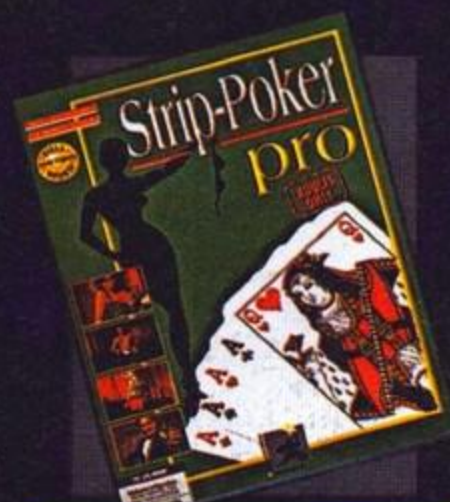
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

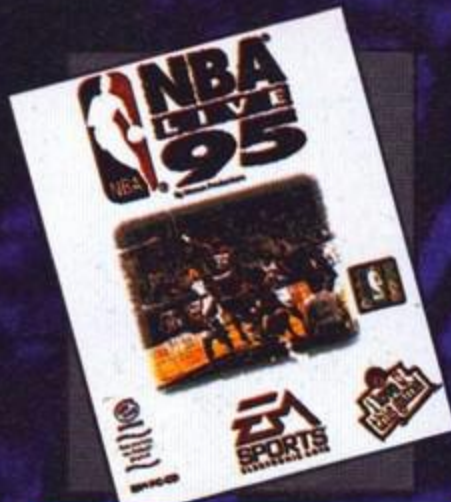
TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

LE OFFERTE PAZZE DEL MESE



Strip Poker Pro
CDROM L. 75.000



Nba Live 1995
CDROM L. 109.000



Syndicate Plus
CDROM L. 49.000



Darksun: Wake of the Ravager
CDROM L. 39.000



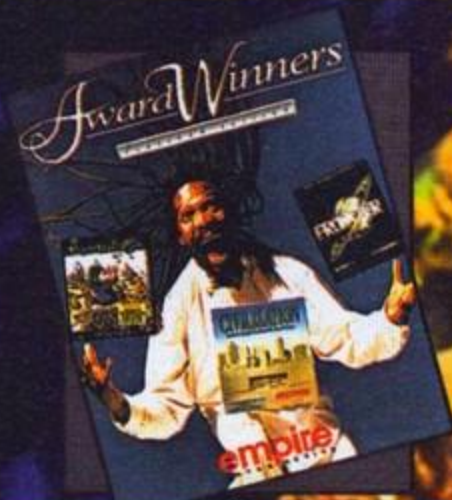
Pizza Tycoon
CDROM L. 89.000



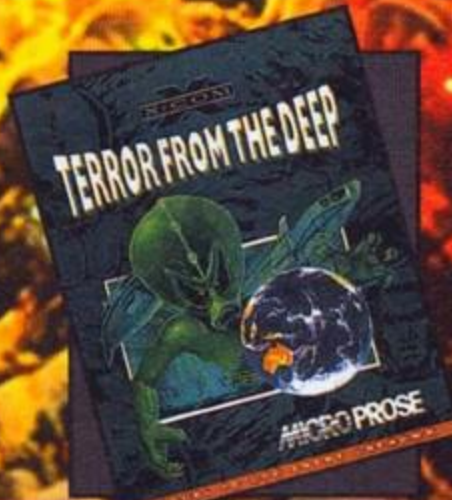
Links Pro Golf 386
CDROM L. 75.000



Sim Tower
CDROM L. 89.000



Award Winner Platinum
CDROM L. 63.000



X-Com: Terror from the Deep
CDROM L. 95.000



Picture Perfect Golf
CDROM L. 75.000



Virtual Pool
CDROM L. 59.000



Star Trek: Final Unit
CDROM L. 89.000



Warriors
CDROM L. 75.000



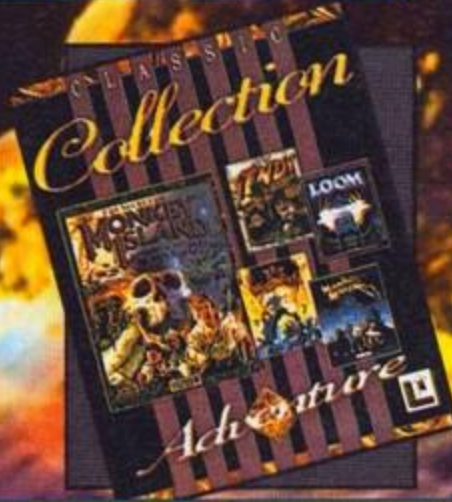
Darkseed
CDROM L. 35.000



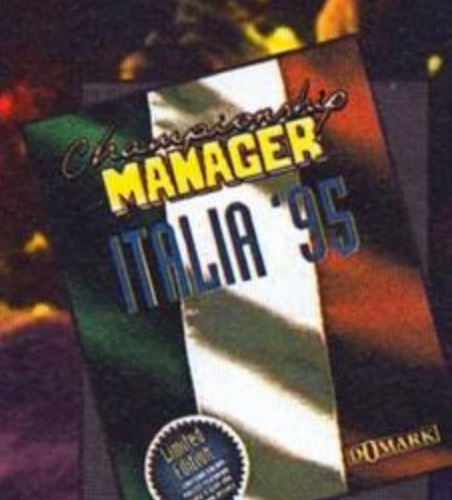
Flight Unlimited
CDROM L. 85.000



Compilation con:
FLASHBACK, ANOTHER WORLD, CRUISE FOR A CORPSE, OPERATION STEALTH, FUTURE WARS
CDROM L. 49.000



Compilation con:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND, INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA, LOOM, ZAC Mc KRACKEN, MANIAC MANSION
Pc Floppy L.45.000
AMIGA L.45.000



Championship Manager Italia 1995
PC Floppy Disks L. 29.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40132 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

GRAVIS FIREBIRD

Programmable Flight & Game Controller
Contrôleur de vol & jeu programmable

L. 159.000

Stupendo Joystick professionale programmabile della Gravis. Contiene le funzioni già pre-programmate di oltre 20 giochi (Doom 2, Subwar 2050, 1942 PAW, US Navy Fighters ecc.) inoltre grazie ai suoi molteplici comandi permette una facilissima programmazione di funzioni per qualsiasi gioco.

L. 109.000

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione ed il gioco WING COMMANDER ACADEMY.

L. 219.000

Una stupenda confezione che comprende il nuovo Joystick professionale della Gravis: PHOENIX FLIGHT AND WEAPON control system in grado di controllare contemporaneamente sia il volo che l'armamento del tuo aereo. La confezione comprende il gioco DESCENT bellissimo arcade stile Doom.

L. 39.000

Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.

L. 69.000

Joypad programmabile a 7 bottoni, permette di memorizzare fino a 60 funzioni di tastiera eseguendole con la semplice pressione di un tasto. Viene interfacciato alla tastiera in modo da consentirne il funzionamento anche in combinata con un qualsiasi altro joystick.

L. 69.000

Dalla CH un controller professionale dedicato alla simulazione di volo. Comandi compatti e ben disposti raggruppano 4 tasti funzione, 6 pulsanti di fuoco, regolazioni Throttle e trimmer per la calibrazione.

L. 139.000

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione.

L. 69.000

Si tratta del modello più economico della THRUSTMASTER pur mantenendo invariate le caratteristiche professionali. Ideale per qualsiasi tipo di gioco, simulazione, arcade o sportivo. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

L. 39.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce fedelmente la cloche di volo del F16. Programmabilità illimitata, provvisto di potenziometri per un perfetto assetto, sia analogico che digitale, collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

L. 329.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce le cloche di volo degli aerei da guerra americani. 4 bottoni per un controllo completo, potenziometri, funzioni di programmazione, si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System. Comprende il gioco F14 Fleet Defender.

L. 189.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER analogo al modello precedente (Mark 2 Flight Control System) ma costruito interamente in metallo per consentire un realismo ed una precisione praticamente ineccepibile. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 W.C.S.

L. 299.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il massimo del controllo quale Throttle automatico (senza staccare gli occhi dal nemico), mini-trackball incorporata utilizzabile anche come mouse, regolatori per Radar ed Antenna, triplica le funzioni del F16 - FLCS. si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

L. 329.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il controllo completo e programmabile di tutte le munizioni ed altre funzioni di bordo. Una serie di led indica quando le funzioni sono attivate. Possibilità di utilizzo sia analogico che digitale selezionabile con l'apposito interruttore collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

L. 249.000

Incredibile controller multifunzione. Si trasforma per simulazioni di volo, guida auto e guida moto. Include anche la pedaliera. Regolazione dei trimmer, led luminosi, tasti turbo. L'ennesimo passo verso la realtà virtuale.

L. 139.000

Dalla THRUSTMASTER la fedele riproduzione della pedaliera montata sugli aerei da guerra americani. Fabbricata in alluminio e PVC è compatibile con la maggior parte dei simulatori di volo (ATP, Flight Sim. 5, Falcon 3.0 ecc.)

L. 279.000

La scheda game professionale prodotta dalla THRUSTMASTER ideale per un perfetto funzionamento di tutti i joystick professionali. Particolarmente indicata per macchine molto veloci (dal 486 in su) grazie anche al comodo potenziometro per meglio regolare i calibramenti in funzione del clock della macchina.

L. 75.000

La scheda game indispensabile per ottenere il massimo dai Joysticks e Joypads Gravis, particolarmente indicato ai possessori di macchine molto veloci (dal 486 DX2 66 in poi) in quanto grazie al potenziometro è in grado di compensare perfettamente la velocità dei joystick.

L. 55.000

Supporto in Top Driving Games by Microprose and Papyrus.
Authentic Steering Console with Gear Shift Provides Maximum Realism
Separate Gas and Brake Pedals For Ultimate Control
Cushion Grip Steering Wheel

L. 329.000

Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliera e tutto l'ocorrente per la calibratura ed il fissaggio. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

L. 139.000

RUDDER CONTROL SYSTEM

Works with all Simulators Supporting External Rudder Pedals
Durable Aluminum and ABS Plastic Construction
Rectified Pedal Movement

L. 279.000

Dalla THRUSTMASTER la fedele riproduzione della pedaliera montata sugli aerei da guerra americani. Fabbricata in alluminio e PVC è compatibile con la maggior parte dei simulatori di volo (ATP, Flight Sim. 5, Falcon 3.0 ecc.)

L. 279.000

GCOMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



3D SOUND COMMANDER

Ideale per chi vuole suoni in surround anche sul PC. Entra nel mondo del 3D sound commander e non crederai alle tue orecchie.

Suoni perfetti su tutti i giochi, come essere al cinema.



CUFFIE STEREO

Ideale per ogni scheda audio e PC multimediale. Il partner ideale per i videogiochi. Perfetto anche per qualsiasi Walkman.



HOME TELETEXT

Modulo di espansione per la scheda PCTV Home Video Card. Lo schermo si tramuta in una fonte di informazioni. Riceve tutte le informazioni televideo europee ed è in grado di memorizzare più pagine. Completo di programma in ambiente WINDOWS.



JOYPAD FIGHTER 250 A RAGGI INFRAROSSI

Coppia di Joypad a 4 bottoni senza fili più ricevitore. Collegabile a qualsiasi porta game.



MONITOR A COLORI

Monitor SVGA 14" dotato di Power Management. Versione non interlacciata per una reale risoluzione 1024x768. Bassa emissione di radiazioni.



PCTV HOME VIDEO CARD

La soluzione definitiva per i film multimediali a casa tua. Possibilità di guardare i film o la TV in una finestra sotto Windows anche a schermo intero. Microregolazione automatica, display on screen. Completa di cavi e software.



SCANNER manuale A COLORI

Immagini in scansione fino a 16,8 milioni di colori. Compatibile TWAIN include la scheda di interfaccia dedicata.



TAVOLETTE GRAFICHE

Disponibili in formati 12x12 (con puntatore a 4 tasti incluso) e 18x12 (con puntatore a 6 tasti incluso). Ris. di 1016 linee per pollice. Includono template per Autocad 10/11/12, Lotus 123 e ORCAD.



AUTOSWITCH 2 e 4 PORTE

Collega automaticamente 2 o 4 computers ad una stampante. Per porte parallele. Non è richiesta alcuna alimentazione esterna. Possibilità anche di collegamento manuale.



FLOPPY 3,5" HD

Dischetti Garantiti al 100% error free. Formattati per DOS e WINDOWS, Doppia faccia, alta densità.



HOME CINEMA

Modulo di espansione per la scheda PCTV Home Video Card. Il modulo permette la riproduzione di filmati Mpeg, Video CD, Karaoke CD e CD-I movies. Controlli per avanzamento/riavvolgimento, riproduzione veloce, lenta e ad intervalli. Facilissimo da installare.



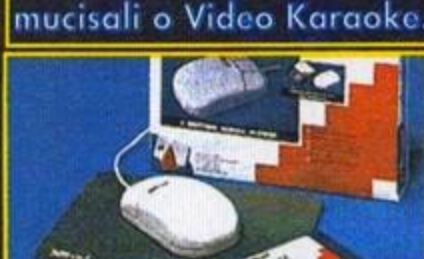
TAPE DRIVE IOMEGA

Possibilità di scelta tra una capacità di memorizzazione da 420 a 700 Mb con compressione. Adatti per qualsiasi alloggiamento standard da 3,5" o 5,1/4". Programma in ITALIANO.



MICROFONO MULTIMEDIALE

Ideale per ogni scheda audio e PC multimediale. Strumento perfetto per campionare voci o per cantare su basi musicali o Video Karaoke.



MOUSE

Mouse universale a 3 pulsanti per DOS, Windows e OS/2. Completo di disco installazione 3,5", tappetino e manuale in ITALIANO.



SCANNER COLORE 1200

Acquisisce perfettamente testi ed immagini in formato max. A4 a colori e a 1200 dpi. Interfaccia SCSI, TWAIN compatibile. Software incluso: Word Linx OCR e Omagepole GO per Windows.



SOUND EXPERT DELUXE WAVE 32

Scheda audio a 16 bit stereo dotata di sintetizzatore ICS Wavefront wavetable a 32 voci controllato via MIDI. 2mb di memoria ROM con 128 campioni di strumenti musicali. Include software CUBASE Lite.



VIDEO MPEG PLAYER

Riproduce su PC films a schermo intero. Funziona con CD-I, CD Karaoke, CD Video e i files Mpeg. Immagini perfette grazie alla tecnologia digitale anche con pause e riproduzioni al rallentatore.



FM STEREO RADIO CARD

Perché acquistare un'altra radio quando è sufficiente una scheda? Installa subito la FM RADIO CARD nel computer ed avrai una ricezione perfetta!



CD ROM A 4 VELOCITÀ

Lettores CDROM a quadrupla velocità. Trasferimento dati a 600 kb/sec. Compatibile XA, Photo CD e CD-I Movies. Interfaccia IDE per collegamento diretto al controller dell'HD. Dotato di comandi per riproduzione CD Audio sul pannello.



HOME MUSIC MAKER

Le tastiere ideali per scoprire il fantastico mondo della musica MIDI. 49 tasti con polifonia a 10 voci. Dotate di cavo MIDI, dimostrazione musicale e software CUBASE Lite.



JOYPAD FIGHTER 200

Ottimo joypad a 4 tasti. Pulsanti di fuoco e autofire incorporato. Collegabile direttamente a qualsiasi porta game.



SERIE MODEM

Serie completa esterna ed interna 14400 e 28800. Ideale per INTERNET e qualsiasi altro servizio. Funzione FAX compressa. Includono tutto il software necessario in ITALIANO.



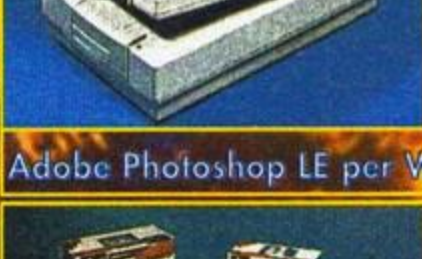
MULTIMEDIA PACK 4x

Trasforma qualsiasi PC in un perfetto sistema multimediale. Completo di scheda audio, altoparlanti da 15 W e lettore CDROM a 4 velocità. Compatibile XA, Photo CD e CD-I ed anche CD Audio.



SCANNER COLORE 2400

Come il precedente ma con acquisizione fino a 2400 dpi. Opzionale il kit per diapositive. Dimensione massima A4. Include il software Word Linx OCR e Adobe Photoshop LE per Windows.



CASSE STEREO

Gamma completa di casse pre-amplificate dotate di controllo di volume, suoni, bassi ed alti. Adatte per essere posizionate a fianco allo schermo. Disponibile da 15, 25, 80, 240 e 300 WATT.



Modem

Dalla Creative questo fantastico prodotto destinato agli appassionati di telematica. Un potentissimo modem-fax con tutti gli standard: V34, V32bis, V32, V22bis, V22, V21, V23, a 28800 con compressione MNP5 V42bis e correzione V42 MNP2-4, fino a 115200 bps! Contiene il software CHAMALEON INTERNET, WINFAX LITE, DOSFAX LITE, COMIT LITE per Windows, COMIT LITE per DOS. La confezione include inoltre Descant: Destination Saturn, DOOM EPISODE 1, HERETIC EPISODE 1 e WARCRAFT SPECIAL EDITION.



GAMMA COMPLETA DEI MODEM BLASTER 4x e 6x

*hmm...beh, visto i prezzi e l'assortimento, credo proprio
che quest'anno anche Io mi rivolgerò a*
COMPUTER ONE

Lettore CD doppia velocità + 4 giochi

Indianapolis 500, PGA Tour Golf, European Championship, Advantage Tennis

Lire 179.000



Lettore CD doppia velocità + 8 giochi

*Journeyman project Turbo, Doom, Lemmings Chronicles, Spectre VR
Crystal Caliburn, Street Fighter 2, Nascar, Chaos Continuum*

Lire 199.000



Lettore CD doppia velocità + 6 giochi

*Darksun: Shattered Lands, Darksun: Wake of the ravenger, Ravenloft: Strick of Possession,
Ravenloft 2: Stone Prophet, Al Zedim, Menzoberranzan*

Lire 199.000



Lettore CD doppia velocità + 10 giochi

*Alien Logic, Mega race, Metal Marines, Commander Blood, Ultimate domain
Crystal Caliburn, Jet Fighter 2, Tom Landry Football, Casino' Master, D-Generation*

Lire 209.000



VENDITE PER CORRISPONDENZA - TELEFONO: 051-343504 - FAX: 051 - 344906

...anzi! chiamo immediatamente
Computer One alla **051 - 343504**
 così quest'anno mi passo Natale alle Maldive!!

Lettore CD doppia velocità + 10 Giochi

Lemmings Chronicles, Megaracer, T4X, Voltea Zancatum Gate 2, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Project Turbo



Lire 219.000

Lettore CD doppia velocità + 9 giochi

D. Leadbetter's Golf, Formula 1 Grand Prix, Center Court Tennis, General Adm. Soccer, Tom Landry Football, Jack Nicklaus Golf, General Adm. Grand Prix, Indy Car Racing, Indy Car Track Pack



Lire 299.000

Inoltre grazie al fantastico servizio
CAI - POSTA CELERE siamo in grado
 di assicurarti la consegna in
 12-24 ore anche subito prima
 della Vigilia di Natale!

Lettore CD doppia velocità + 10 Giochi

Road & Track G.P. Ltd, Links the challenge, King Quest 6, Trump Castle 3, Darkman: Shattered Lands, War in Gulf, Shadowlands, Spectra Vx, Darklands, Operation Combat 2



Lire 239.000



Lettore CD doppia velocità + 7 Giochi

Flight of the Intruder, Jet Fighter 2, Falcon Al, Super Vga Warrior, Flight Simulator Tool Kit, Mig 29 Falcon, F19 Stealth Fighter



Lire 229.000



414 Fleet Defender, 415 Strike Eagle 2, 419 Stealth Fighter, Mig 29 Fulcrum, Flight Simulator Tool Kit



**Lettore CD doppia velocità + Casse Stereo 15 watt
+ Scheda audio Soundblaster 16 Value Ide +**



Telefona subito alla 051 - 343504

**Lettore CD doppia velocità + Casse stereo 15 watt
+ Soundblaster 16 Value Ide + Modem/fax 28.800**



Live 749.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

NUOVI PREZZI - NUOVI PREZZI



Entertainer

ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automobilismo),
LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (avventura),
TRUMP CASTLE 3 (giochi casino), DARK SUN: SHATTERED
LANDS (strategia).

PC CDROM L. 55.000



Microprose Sports

FORMULA 1 GRAN PRIX e
DAVID LEADBETTER'S GOLF
PC CDROM L. 59.000



Flight Simulator 5 Pack

FLIGHT OF THE INTRUDER, JETFIGHTER 2, FALCON AT, SUPER
VGA HARRIER e FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.
PC CDROM L. 65.000



Attack Stack

THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO, DOOM, LEMMINGS
CHRONICLES, SPECTRE VR, CRYSTAL CALIBURN, STREET FIGHTER 2,
NOVASTORM e THE CHAOS CONTINUUM

PC CDROM L. 75.000



Action 5 Pack

WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE,
DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2.
PC CDROM L. 63.000



Sports 5 Pack

CENTER COURT TENNIS, GENERAL ADMISSION SOCCER,
JACK NICKLAUS GOLF, GENERAL ADMISSION GRAN PRIX,
TOM LANDRY FOOTBALL.

PC CDROM L. 65.000



Master Piece Collection

DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE
RAVENER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVENLOFT 2
STONE PROPHET, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE
MENZOBERANZAN.

PC CDROM L. 75.000



Mega Pack vol. 3

MELLINGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUANTUM
GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM,
REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO.

PC CDROM L. 85.000



Electronic Arts Top Ten Pack 2

WING COMMANDER DELUXE, SHADOWCASTER, MICHAEL
JORDAN IN FLIGHT, GRAND SLAM BRIDGE 2, SEVEN CITIES
OF GOLD DELUXE ED., STARFLIGHT 2, KASPAROV'S GAMBIT,
HEROES OF THE 357th, INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR
GOLF

PC CDROM L. 75.000

NUOVI PREZZI - NUOVI PREZZI

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



INDY CAR RACING

Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto. R.H.: 386DX+4MB. Disponibile per

L. 27.000

PC CDROM



OVERLORD

Simulatore di volo ambientato durante la 2° guerra mondiale. Devi fornire la copertura aerea necessaria alle truppe alleate durante lo sbarco in Normandia. 3 diversi tipi di aereo selezionabili. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per

L. 27.000

PC CDROM

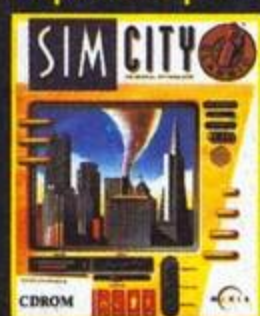


REBEL ASSAULT

Simulatore di volo spaziale. Guida, con il tuo caccia spaziale l'assalto delle forze ribelli contro le armate dell'impero galattico, sconfiggendo la Morte Nera, il malvagio imperatore e tutti i suoi seguaci. Splendide le animazioni digitalizzate prese da alcune

sequenze del famosissimo film. R.H. 386 DX 4MB Ram. Disponibile per PC CDROM

L. 35.000



SIM CITY

Riedizione del famosissimo gioco di strategia. Ora tutte le tue scelte amministrative, tutte le situazioni caratteristiche del gioco saranno accompagnate da splendidi filmati digitalizzati. R.H. 386DX 4MB Ram. Disponibile per

L. 35.000

PC-CDROM



LANDS OF LORE

Stupenda avventura grafica in prospettiva. Combatterai contro oltre 50 mostri con effetti speciali indimenticabili. Oltre 130 megabytes di grafica e sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM

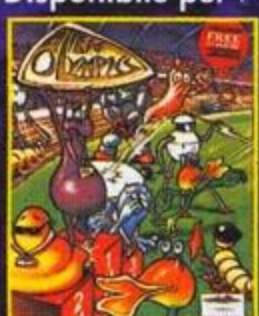


ALIEN LOGIC

Gioco di ruolo della SSI ambientato nel futuro. Combattimenti arcade contro strani alieni potranno renderti vincitore solo se saprai utilizzare pozioni e strumenti nel momento giusto. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H.: 486DX + 8MB, SVGA.

Disponibile per PC CDROM

L. 45.000



ALIEN OLIMPICS

Tempo di guerra nelle olimpiadi intergalattiche aliene. 15 eventi sportivi in cui 8 diversi personaggi si contenderanno la vittoria senza esclusione di colpi. Gioco contemporaneo fino ad 8 giocatori. R.H.: 386SX + 2 MB. Disponibile per

L. 39.000

PC CDROM

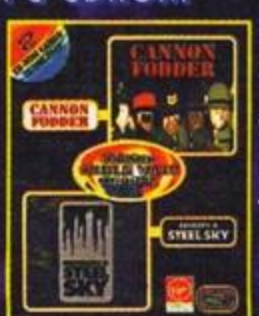


CAMPAIGN

Simulazione di Guerra. Possibilità di comandare oltre 3000 veicoli fra aerei, carri armati e mezzi pesanti. Il tutto ripercorrendo oltre 20 conflitti storici. La tua capacità nel predisporre gli schieramenti delle forze alleate sarà determinante per la vittoria. R.H.

PC 286 2MB Disponibile per PC-CDROM

L. 35.000



COMPILATION CONTENENTE: CANNON FODDER (Arcade genere guerra) E BENEATH A STEEL SKY (Avventura virtuale ambientata nel futuro). R.H.: 386 DX + 2MB RAM, Disponibile per

L. 59.000

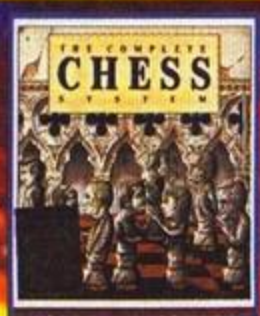


COMBAT CLASSIC 3

GUNSHIP 2000 (Simulatore di volo del più potente e versatile elicottero americano), CAMPAIGN (gioco di guerra strategico ambientato nella II Guerra mondiale), HISTORYLINE (Strategico di guerra ambientato nella I Guerra mondiale) R.H. 386DX +

Disponibile per PC CDROM

L. 65.000



COMPLETE CHESS SYSTEM

Contiene oltre 15000 partite tratte dai campionati mondiali. Data base con 300.000 posizioni di aperture con possibilità di gioco contro il computer con infiniti livelli di difficoltà oppure contro un altro avversario. Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM



COVERGIRL STRIP POKER

Un piccante videopoker contro 8 selezionate Top Models internazionali. Filmati in Full motion TESTO E PARLATO IN ITALIANO! Disponibile per

L. 27.000

PC CDROM



FLIGHT PACK 2

Stupenda compilation contenente: MIG 29 Fulcrum, F19 STEALTH FIGHTER, FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT. Disponibile per

L. 49.000

PC CDROM



FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT

L'indispensabile utility per i possessori di Flight Simulator 5.x. Permette di disegnare nuovi aerei, cockpits, e tanto ancora. Disponibile per

L. 39.000

PC CDROM



HEIMDALL 2

Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinghe. Devi partire per una difficilissima missione, attraverso e i tre mondi magici devi recuperare le armi dei dei per ristabilire la pace e sconfiggere il malvagio Loki. Grafica in stile cartone animato ed enigmi

sempre più complessi ti coinvolgeranno in questa splendida avventura MANUALE IN ITALIANO. R.H. 386 DX 4MB Disponibile per

L. 35.000

PC CDROM

COMPUTER ONE presenta

IL NUOVO SERVIZIO PRENOTAZIONI.

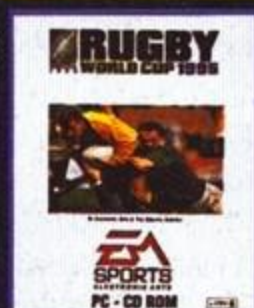
Finalmente non hai più bisogno di cercare disperatamente il titolo o i titoli in cui sei interessato. Basta una telefonata allo **051-343504** e provvederemo noi a riservarti **QUALSIASI TITOLO** di prossima uscita garantendoti la consegna tempestiva. La prenotazione **NON E' ASSOLUTAMENTE VINCOLANTE**, infatti prima di effettuare la spedizione riceverai una nostra telefonata per conferma sia della prenotazione che del prezzo ed usufruirai inoltre di uno **SCONTO 10%** sul nostro prezzo di vendita. Chiama oggi stesso sarà per noi un piacere fornirti qualsiasi informazione

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40132 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



RUGBY WORLD CUP 1995

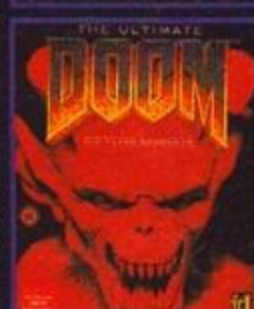
Dalla Electronic Arts il simulatore ufficiale della coppa del mondo di rugby 1995. Include tutte le 16 squadre qualificate con i veri protagonisti. Animazioni in 3D. MANUALE IN ITALIANO. R.H.486 + 8 MB.

PC CDROM L. 55.000

COMPILATION:

In raccolta i due best-sellers: MEGARACE e BLOODNET.

PC CDROM L. 55.000



ULTIMATE DOOM

Preparati ad un'esperienza al di là dell'immaginazione! I 3 episodi originali del gioco con 27 livelli nuovi, più un episodio inedito: THE FLESH CONSUMED. MANUALE IN ITALIANO.

PC Floppy Disks L. 59.000

PC CDROM L. 65.000

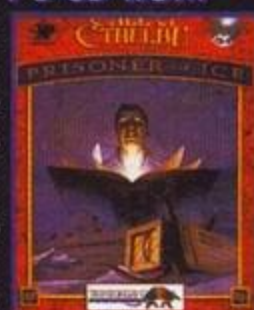


MICRO MACHINES 2

Dalla Codemasters finalmente anche su PC la conversione del gioco che ha spopolato nel mondo delle console. La versione personal include anche il CONSTRUCTION KIT per personalizzare auto e percorsi. R.H.386 + 4MB.

PC Floppy disks L. 75.000

PC CDROM L. 85.000



PRISONER OF ICE

Un'avventura grafica senza precedenti. Delle strane creature mutanti stanno crescendo a bordo di un sottomarino imprigionato tra i ghiacci del Polo. Riuscirai a combatterle? Grafica INCREDIBILE e trama coinvolgente!. R.H. 486 + 4MB (vers. VGA) 486 +

8MB (vers. SVGA). Disponibile per

PC CDROM (ENG) L. 85.000

PC CDROM (ITA) L. 139.000



HIGH OCTANE

Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via" i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.

PC CDROM (english) L. 95.000

PC CDROM (italiano) L. 99.000



THE ADVENTURE COLLECTION

Raccolta delle seguenti avventure: BORDER ZONE, CUTTHROATS, INFIDEL, PLUNDERED HEARTS, TRINITY. Uno stupendo cofanetto da collezione dalla Activision. Disponibile per:

PC CDROM L. 49.000



MIDWAY

Una stupenda simulazione navale basata sulla famosa battaglia delle Midway. Puoi comandare sia la flotta USA che quella Giapponese. Centinaia di opzioni metteranno a dura prova le tue abilità di stratega, pilota, fuciliere, ecc. R.H.486 + 4MB.

PC-CDROM L. 59.000

PC Floppy Disks L. 59.000



SPACE QUEST 6: ROGER WILCO

Il nuovo episodio della stupenda avventura interattiva ambientata nello spazio. Il gioco è stato arricchito da scene fantastiche in 3D e da combattimenti all'ultimo sangue. R.H.486 + 8MB RAM.

PC CD ROM L. 95.000



MAGIC CARPET - DATA DISK HIDDEN WORLDS

35 nuovi mondi da conquistare, nuovi personaggi, nuove magia ancor più potenti. Disponibile per

PC CDROM L. 55.000



MAGIC CARPET

Avventura grafica ambientata in un mondo di fantasia. Alla guida di un tappeto volante devi combattere una schiera di agguerritissimi nemici. TESTO IN ITALIANO! R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

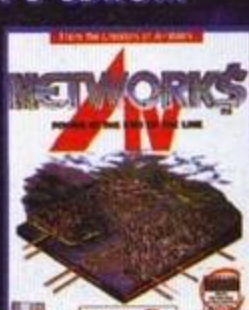
PC CDROM L. 49.000



MAGIC CARPET PLUS

Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in 3D.

PC CDROM L. 115.000

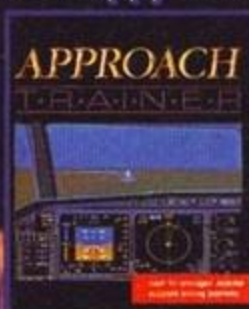


A4 NETWORKS

Dagli stessi creatori di A-TRAIN, questa splendida simulazione imprenditoriale. Per acquisire una posizione di prestigio dovrai cimentarti in costruzioni, acquisti, sviluppo, organizzazione, investimenti, diversificazione, speculazione ed altro ancora.

contro agguerriti avversari e veri e propri "squali" del commercio e dell'industria. In un corollario composto da grafica ad alta risoluzione e realismo ispirato alle più moderne dottrine imprenditoriali dovrai districkarti con la tua abilità ed intelligenza per diventare un vero MANAGER. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 89.000

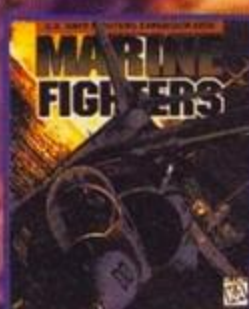
PC Floppy Disks L. 79.000



A320 - APPROACH TRAINER

Il primo vero e proprio simulatore di volo professionale per Amiga. Ti permette di atterrare e decollare sui 58 maggiori aeroporti europei in qualsiasi condizione atmosferica. Grafica dettagliatissima.

AMIGA 1MB L. 55.000



MARINE FIGHTERS

Finalmente disponibile il data disk per US NAVY FIGHTERS che aggiunge una nuova dimensione ad uno dei simulatori di volo attualmente più richiesti. Disponibile per

PC CDROM L. 79.000



1942 P.A.W. Gold Edition

Gioco di simulazione di volo ambientato nell'Oceano Pacifico durante la II Guerra Mondiale. Possibilità di scelta di svariati modelli di aereo americani. R.H.: 386DX + 4MB RAM (minimo)

Disponibile per PC CDROM L. 119.000



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Finalmente il più famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA VERA EDIZIONE TURBO ESISTENTE.

PC CDROM L. 75.000

PC Floppy Disks L. 75.000



AMIGA 1MB

AMIGA 1200

SENSIBLE GOLF

Uno dei più bei giochi del golf mai creati su Amiga. 25 percorsi originali, FINO A 72 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA!, 4 livelli di difficoltà, effetti sonori digitalizzati. Dalla Virgin non poteva essere altro che un capolavoro!

L. 59.000



GLOOM

Stupendo sparattutto arcade stile DOOM. Oltre 20 livelli di azione non stop. Possibilità di split dello schermo per 2 giocatori. Grafica e sonoro veramente esaltanti!. Disponibile:

AMIGA 1200 L. 57.000

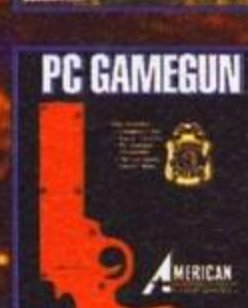
AMIGA CD 32 L. 59.000



GAMER GOLD COLLECTION

Una simpatica raccolta composta da: BUMP'N BURN, NICK FALDO'S GOLF, JETSTRIKE.

AMIGA CD 32 L. 59.000



PC GAMEGUN

PISTOLA + CRIME PATROL

Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri. La confezione contiene anche il gioco CRIME

PATROL su CD ROM.

L. 119.000



ACES COLLECTION

Compilation: ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PIONEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



ACROSS THE RHINE: 1944

Uno dei migliori giochi di strategia di guerra mai creato. Puoi comandare un plotone di tanks, una compagnia o un intero battaglione. Scegli se combattere per gli Americani o i Tedeschi. Scenari di battaglia accuratamente fedeli alla realtà. R.H.486 + 4MB (8MB per effetti audio digitalizzati).

Disponibile per PC CDROM

L. 119.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENTITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

INCA COLLECTION

Eccezionale pezzo da collezione, racchiude INCA 1, INCA 2 e un CD AUDIO contenente le colonne sonore originali dei giochi. R.H. 386 2MB Disponibile per PC CDROM L. 57.000

ISHAR 3

GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO NELLA FANTASIA. UN VIAGGIO ATTRAVERSO LE PORTE DEL TEMPO FRA MAGIE, DRAGHI E COMBATTIMENTI. MANUALE IN ITALIANO Disponibile per PC CD ROM L. 45.000

MANCHESTER UNITED: THE DOUBLE

Il seguito del famoso gioco di football manageriale della Krysalis. Questa versione è implementata con tutte le nuove squadre ed inoltre grazie all'utilissimo editor contenuto nel programma, consente di inserire QUALSIASI squadra e qualsiasi giocatore rendendo così il gioco perfettamente realistico. Disponibile per PC CD ROM L. 45.000

OPERATION BODY COUNT

Picchiaduro in Soggettiva stile Doom. Ambientato nel 2012 devi liberare gli ambasciatori tenuti in ostaggio da un gruppo di terroristi all'interno del Palazzo delle Nazioni Unite. 40 piani di grafica ed effetti sonori affascinanti. Possibilità di gioco via MODEM R.H. 386DX 4MB Ram

Disponibile per PC-CDROM L. 35.000

PANZER GENERAL

Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probabilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA. Disponibile per PC CDROM L. 69.000

PSYCHO KILLER

Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 35.000

QUEST FOR GLORY 4

Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare. R.H. 386DX + 4MB . Disponibile per PC CDROM L. 55.000

REUNION

Simulazione strategica spaziale costruisci la tua base spaziale guida gli incrociatori stellari predisponi le tattiche vincenti. Splendido gioco dove dovrai sfruttare le tue doti di combattente e stratega. Disponibile per PC-CDROM L. 45.000

STARDUST SUPER EDITION

Il miglior shoot-em-up di tutti i tempi. Dozzine di livelli, nemici intelligenti, stupende sequenze in 3D, grafica in stile ray-tracing, centinaia di armamenti. Disponibile per PC CDROM L. 45.000

SUPER SKI PRO

Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom, slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 39.000

RIDDLE OF MASTER LU

Dalla US GOLD una stupenda avventura grafica ambientata nel 1930 densa di misteri che solo con un'accurata strategia potranno essere svelati conducendoti all'obiettivo del gioco. Disponibile per PC-CDROM L. 119.000

AIR HAVOC CONTROLLER

Stupenda simulazione di gestione torre di controllo. 13 diversi tipi di aereo sia militari che commerciali, più di 30 minuti di animazioni 3D con disastri, scene di volo ecc. Audio digitalizzato. R.H. 486 DX 33 + 8 MB RAM SUPERVGA VESA, Windows. Disponibile per PC CDROM L. 39.000

AGES OF THE RIFLES

WARGAME CONSTR.SET 3

Dozzine di scenari ambientati dal 1848 al 1905 dall'America attraverso l'Europa fino alla Cina. Grafica eccezionale, centinaia di opzioni personalizzabili, abiti uniformi, armi, mappe ed altro ancora. Disponibile per: PC CDROM L. 109.000

ALIENS

Grafica impressionante e macabre animazioni danno vita ad una superba avventura in stile horror del genere "punta e clicca". Nei panni di un intrepido esploratore spaziale dovrai salvare una lontana stazione dispersa nell'Universo dall'attacco di strane creature aliene. Disponibile per PC CDROM L. 119.000

ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedrà impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilità strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la

Il Guerra Mondiale. Disponibile per PC CDROM (anche WIN95) L. 109.000

AZRAEL'S TEARS

Una inedita avventura/RPG in 3D. Ambientato in un vasto tempio medievale sotterraneo dovete usare tutto il vostro intuito per utilizzare nel modo corretto gli oggetti che troverete e riuscire a trovare la strada giusta per uscire dal labirinto. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

CHESSMASTER 5000

livelli di difficoltà e capacità di intelligenza artificiale del computer decisamente migliorate. Nuove tecnologie hanno accelerato notevolmente i tempi di attesa. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

CYBERSPEED

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse automobilistiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilità di gioco in multiplayer. 3Dcelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15 mondi cibernetici. Disponibile per: PC CD ROM L. 109.000

DEATHKEEP

Della serie Advanced Dungeons & Dragons Ti troverai a combattere contro 25 terrificanti Dungeons e 27 mostri sotterranei. Grafica Supercinematica e centinaia di puzzles ed insidie. Disponibile per: PC CDROM L. 109.000

ENTOMORPH

Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in terribili insetti giganti mutanti. Disponibile per: PC CD ROM L. 89.000

FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP

Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc. Disponibile PC CDROM L. 97.000

LOADSTAR

Stupenda simulazione spaziale arcade caratterizzata da grafica digitalizzata ed un altissimo livello di giocabilità. R.H. 486 + 4MB (8MB consigliati) Disponibile per PC CDROM L. 75.000

RAVEN PROJECT

Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, tyi troverai in competizioni all'ultimo sangue con bande di nemici alieni disposti a tutto pur di distruggerti e conquistare il Pianeta Terra. Grafica tridimensionale ad alta risoluzione. Disponibile per PC CDROM L. 129.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperte tutti i giorni escluse domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

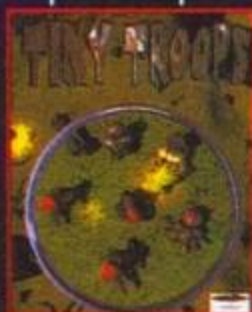
FAX. 051-344.906



SU-27 FLANKER

Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilità di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente.

Disponibile per PC CDROM L. 109.000



TINY TROOPS

Un bellissimo gioco di abilità che vede protagonisti delle strane creature che combattono per la sopravvivenza sul loro pianeta. Miriadi di armi e di trucchi a disposizione per respingere le orde nemiche che tentano l'invasione. Uno dei più veloci giochi a piattaforme mai visti su PC.

Disponibile per PC CDROM L. 109.000



WARHAMMER 40000: DARK CRUSADERS

Avventura grafica della Mindscape che ti vedrà impersonare un comandante di una flotta spaziale impegnato nella lotta contro le forze spaziali del male. La grafica è sotuosamente realizzata in rendering 3D in tempo

reale e conferisce al gioco un aspetto veramente accattivante. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



ADVANCED DUNGEON & DRAGONS COLLECTOR

L'ideale per gli appassionati della serie AD&D, questa raccolta di ben 9 titoli: POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, SECRET OF THE SILVER BLADES, CHAMPIONS OF KRYNN, THE DARK QUEEN OF KRYNN, DEATH KNIGHTS OF KRYNN, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, POOL OF DARKNESS. Il tutto dedicato ai collezionisti. R.H. 386 + 2MB. Disponibile:

PC CDROM L. 94.000



ALIEN LEGACY

Incredibile avventura spaziale con fasi di simulazione. Alla guida di una potente astronave dovrai esplorare nuovi sistemi solari costruendo colonie orbitali alla ricerca delle condizioni ambientali necessarie. R.H. 386 DX + 4MB RAM. Disponibile per

PC Floppy disks L. 73.000

PC CDROM L. 73.000



APACHE LONGBOW

Una incredibile simulazione di elicottero da combattimento che grazie alla sua grafica 3D ad alta risoluzione porta realmente ai limiti della realtà virtuale. R.H. 486 + 8MB

Disponibile per

PC CDROM L. 79.000

ARMORED FIST

Ti trovi nel cuore di un'avanzata macchina da combattimento. Grafica senza precedenti, creata dagli stessi autori di Comanche Max-Overkill. 4 diversi tipi di carri armati russi e americani R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per

PC CDROM L. 85.000



ATARI 2600 ACTION PACK

Raccolta dei 15 titoli migliori titoli per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows. Una Compilation per i veri amanti del videogioco. RIVER RAID-KABOOM-PITFALL-SEA-QUEST-BOXING-CHOPPER COMMAND-COSMIC COMMUTER-CRACK-

POTS-FISHING DERBY-FREEWAY-FROSTBITE-GRAND

PRIX-H.E.R.O.-SKY JINKS-SPIDER FIGHTER.R.H. 486SX

33 4MB Ram SVGA Disponibile per

PC-CDROM L. 49.000

PC Floppy Disks L. 49.000



ATARI 2600 ACTION PACK 2

Raccolta di altri 15 titoli migliori per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows: ATLANTIS, BARN-STORMING, DOLPHIN, DRAGSTER, ENDURO, ICE HOCKEY, KEYSTONE KAPERS, LASER BLAST, MEGAMANIA, ONK! PLAQUE ATTACK, RIVER RAID 2

SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram

SVGA Disponibile per

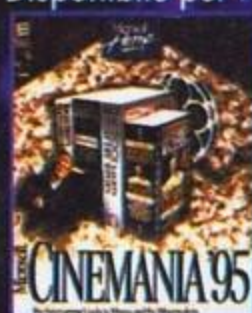
PC-CDROM L. 65.000



CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE

Dalla KOEI, casa specializzata nella creazione di giochi strategici, un vero capolavoro ambientato in Irlanda all'epoca dei Celti. Fino ad 8 personaggi contemporaneamente fino a 4 giocatori. R.H. 386 + 2MB.

Disponibile per PC CD ROM L. 93.000



CINEMANIA 1995

Eccezionale enciclopedia del cinema. Contiene 4000 biografie, 1000 immagini tratte da film, 168 clips tratte dai dialoghi dei film, 139 colonne sonore e 20 videoclips di film. Il tutto riepilogando 80 anni di cinema. R.H.: 386DX + 4MB, SUPERVGA E

WIN 3.1. Disponibile per PC CDROM L. 79.000



CIVIL WAR

La più bella simulazione strategica ispirata alle Guerre di Secessione americane tra Nord e Sud. Costruisci il tuo esercito, accedi a qualsiasi informazione grazie al potente database e... vinci la battaglia! R.H. 386 DX + 4MB RAM. Si gioca anche

in LINK! Disponibile per PC CDROM L. 79.000

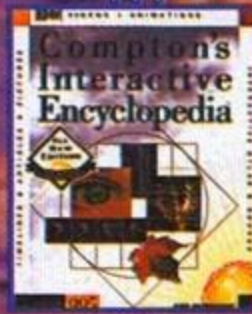


COMBAT AIR PATROL

Una simulazione di volo senza precedenti. Ambientato nella guerra del Golfo, piloterai un F16 o un FA18. Oltre 11000 Km da esplorare ed oltre 1000 diversi obiettivi. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 486DX + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 75.000

PC Floppy disks L. 69.000



COMPTON'S INTERACTIVE

Enciclopedia multimediale. Oltre 35.000 articoli, contenuto completo pari a 26 volumi, 8000 immagini, 100 video in full-motion e 15 ore di sonoro. Il massimo del suo genere. Disponibile per:

PC CD ROM L. 55.000



CYCLEMANIA

Una emozionante gara motociclistica caratterizzata da oltre 400 MB di filmati reali e 6 diversi tipi di Moto. Miriadi di ostacoli e diversi livelli di difficoltà lo rendono un gioco più che appassionante. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 59.000



DARKSIDE OF XEN

Dalla serie Might & Magic, si tratta di un'avventura stile fantasy con visuale in prospettiva e sequenze grafiche cinematografiche. Centinaia di mostri ed oggetti. R.G. 386 + 2MB. Disponibile per:

PC Floppy L. 49.000



DEFINITIVE WARGAME COLLECTION

Una fantastica collection dedicata agli amanti del genere wargame: DECISIVE BATTLES of the AMERICAN CIVIL WAR vo. 1, 2 e 3; GOLD OF THE AMERICAS; BATTLEFRONT; REACH FOR THE STARS; WARLORDS; CONQUEST OF JAPAN; D-DAY: The

Beginning of the End; GLOBAL DOMINATION; WHEN

TWO WORLDS WAR; BATTLES OF NAPOLEON; SWORD

OF ARAGON; WARGAME CONSTRUCTION SET 2:

TANKS. Inoltre contiene 26 scenari aggiuntivi per

Battles of Napoleon, 40 per Wargame Construction set

2, 27 per Decisive Battles of American Civil War e 37

per Battlefront!! Disponibile per

PC CDROM L. 75.000



DRUG WARS

Avventura con tecnologia laser. Nei panni di un poliziotto della squadra anti-droga, devi sgominare i narcotrafficanti in Sud America. R.H. 386SX + 2MB RAM. Disponibile per:

PC CDROM L. 63.000



DUNGEON MASTER 2

Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep". Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA.

Disponibile per:

PC CDROM L. 89.000

Pc Floppy disks L. 79.000

AMIGA 1200 L. 69.000



EARTHSIEGE

Simulazione di combattimento tra robots. Devi difendere la terra dall'invasione di violenti robots attraverso 45 missioni utilizzando molteplici tipi di armi. Grafica iper-dettagliata. R. H. : 3 8 6 D X + 4 M B . Disponibile per:

PC CD ROM L. 79.000

PC Floppy Disks L. 79.000



EARTHSIEGE EXPANSION DISK

Nuove missioni, nuovi personaggi e nuovi armamenti in questa entusiasmante espansione per Earthsiege. Disponibile per

PC-CDROM L. 45.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40132 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



ELDER SCROLL: THE ARENA
Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per: PC CD ROM L. 109.000



EMPIRE DE LUXE MASTER
Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficoltà e la possibilità di gioco via modem o link fino a 6 persone. Disponibile per: PC CD ROM L. 63.000



ENCHARTA 1995
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE. 26000 ARTICOLI, 8000 IMMAGINI, 800 MAPPE, 100 ANIMAZIONI 8 ORE DI SONORO. R.H.: 386SX + 4MB RAM. WINDOWS 3.1 Disponibile per: PC CD ROM L. 79.000



EXTRACTORS
Stupenda platfor ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risorse minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB. DISPONIBILE PER PC CDROM L. 69.000



FALCON 3.0
Il più bel simulatore di aerei da guerra mai realizzato. Piloterai fino ad 8 jets nelle più famose battaglie in Medio Oriente. Possibilità di gioco via modem o via Link-cable. R.H. 386 + 4MB RAM. Disponibile per: PC Floppy disks L. 39.000



FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Ogni commento è superfluo. Si tratta del miglior gioco di calcio attualmente presente su Amiga e Pc. R.H.: 486DX + 4MB RAM.(vers.PC disks), 486DX + 8MB (vers. CDROM). Disponibile per PC CDROM L. 49.000



GONE FISHIN'
Eccezionale simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 59.000



GREAT NAVAL BATTLES 3
Altro capolavoro di simulazione navale della SSI. A tua disposizione tutte le maggiori navi americane e giapponesi e come teatro di battaglia, l'Oceano Pacifico. Inclusi in questa versione lo Scenary Generator ed il Battle Generator per rendere il gioco sempre più appassionante ed interminabile. R.H. 386 + 4MB (486 raccomandato). Disponibile per PC CDROM L. 45.000



KYRANDIA 3
Terzo episodio legato alla leggenda di Kyrandia. Questa volta per distrarti nell'avventura dovrai scoprire i segreti di un'isola delle meraviglie affrontando dei pirati ed il malvagio Malcom. R.H.: 386DX + 4MB RAM. FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 85.000



MICROSOFT ART GALLERY
Splendida Enciclopedia ispirata alla famosissima "National Art Gallery of London" Visita guidata attraverso 2000 dipinti realizzati da alcuni fra i pittori più noti: Rembrandt, Picasso, Michelangelo, ecc.... R.H. 386SX 4MB Ram Windows 3.1 Disponibile per PC-CDROM L. 69.000



MICROSOFT DINOSAURS
Della serie Microsoft Home, un'enciclopedia completa sui dinosauri con oltre 1000 immagini ed un tour guidato all'epoca di oltre 150 milioni di anni fa'. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



MICROSOFT BOOKSHELF 94
Una delle più complete enciclopedie ricche di informazioni, immagini, filmati ed animazioni sui più svariati argomenti. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



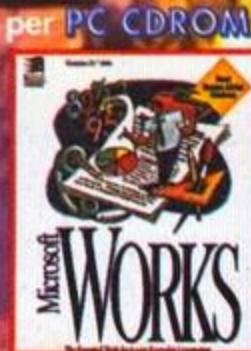
MICROSOFT DANGEROUS CREATURES
Sempre della serie Microsoft Home questo programma contiene tutte le informazioni sugli animali selvatici di tutto il mondo. Oltre 100 filmati e centinaia di stupende immagini digitalizzate lo rendono un prodotto educativo di sicuro interesse. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



MICROSOFT FINE ARTIST
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette addirittura di creare storie a fumetto, adesivi, posters grazie anche alle centinaia di disegni, clips ed immagini contenute sul CD. Disponibile per PC Floppy Disks L. 69.000



MICROSOFT MAGIC SCHOOL HUMAN BODY
Sempre della serie Microsoft Home questo programma dedicato ai più giovani, serve per imparare correttamente il corpo umano attraverso un viaggio animato ed entusiasmante ricco di giochi ed enigmi. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



MICROSOFT WORKS 3.0 per Windows
Uno dei programmi gestionali più completi sia per il lavoro che per la casa. Word Processor per creare lettere personalizzate, Spreadsheet per calcoli, budget di spesa ed altro ancora, Database per archiviare dati e nominativi, programma di Comunicazione per modem, programma di Grafica ed altre utility. Disponibile per PC Floppy disks L. 69.000



MICROSOFT CREATIVE WRITER
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette di creare migliaia di lettere personalizzate, posters, cartoline, ed altro ancora. Contiene centinaia di Clip Arts con immagini del tutto esclusive, caratteri con effetti personalizzabili e tanto altro ancora. Disponibile per PC Floppy L. 69.000



WINDOWS 1995 Aggiornamento
Utile per chi possiede già una qualsiasi versione di Windows. Le potenzialità di questo prodotto sono veramente infinite!! TUTTO IN ITALIANO Disponibile per PC Floppy Disks L. 199.000



WINDOWS 1995 FULL
Dedicato a chi ancora non possiede una versione di Windows. TUTTO IN ITALIANO Disponibile per PC Floppy Disks L. 419.000



MORTAL COMBAT 3
La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto. Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora. Disponibile per PC CD ROM L. 89.000



NAVIGATOR 5
E' un generatore di piani di volo iperrealistici, ed è stato studiato in particolare per FLIGHT SIMULATOR 5. Nella memoria sono registrate le caratteristiche di tutti gli aeroporti e di tutti i supporti di radionavigazione fi FS5: coordinate, piste, ILS, frequenze ecc. Dovete solo scegliere il tipo di aereo, un punto di partenza ed una destinazione. Navigator 5 visualizza immediatamente un piano di volo ultra-preciso: radio-segnalamento, orari, velocità, rotte, consumo ed una rappresentazione grafica dell'itinerario. Disponibile per PC Floppy disks L. 55.000



NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2
Stupendo basket 5 contro 5 che utilizza una sofisticata tecnologia grafica 3D. Statistiche ufficiali NCAA con possibilità di modifica e di editing per personalizzazioni. Zoom sull'azione per un realismo ancor più efficace. R.H. 386 + 2MB. Disponibile per PC CDROM L. 79.000



PERFECT GENERAL 2
Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 86.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



FIFA INTERN. SOCCER 1996

Sembra impossibile ma è una versione ancora più bella del Fifa 95!! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonori

dei più noti telecronisti! Disponibile per

PC CDROM

L. 99.000



PANIC IN THE PARK

Una incredibile Avventura interattiva su 3 CD ROM ambientata in una Luna Park. Una coppia di stupende sorelle, una virtuosa ed una diabolica, gestisce il Parco. Il vostro compito sarà quello di svelare il mistero che si cela dietro le quinte del Parco, mistero che ne minaccia la distruzione. Grafica a

livello cinematografico. Disponibile per

PC CDROM

L. 95.000



PHANTASMAGORIA

Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonata, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si impossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!

Disponibile per PC CDROM

L. 99.000

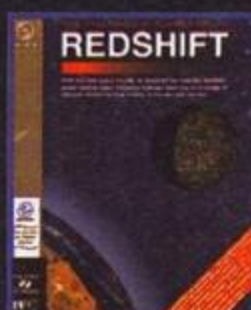


RAVENLOFT 2: Stone Prophet

Altro episodio del gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons. Grafica ad alta risoluzione ed effetti sonori digitalizzati, ti incolleranno davanti al computer per ore ed ore! Disponibile per

PC CDROM

L. 69.000



REDSHIFT

Viaggio interattivo nelle galassie. Trasmette la sensazione reale di un viaggio a bordo di una navicella con la visualizzazione di centinaia di pianeti ed oltre 300.000 stelle., simulando gli eventi astronomici di oltre 15.000 anni. Visione dallo spazio di

tutti i pianeti con possibilità di zoom R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM

L. 129.000



RENEGADE

Simulatore spaziale della SSI. Mentre ti stai pattugliando la galassia a bordo del tuo incrociatore spaziale ti ritrovi assalito dai TOG Fighter, malvagi invasori. Possibilità di scelta fra 4 modelli diversi di incrociatori spaziali. Spettacolari gli effetti cinematografici

3D in SVGA. R.H. 486DX33 4MB

Disponibile per PC-CDROM

L. 45.000



SCREAMER

Da GRAFFITI, gli eccezionali creatori di IRON ASSAULT, ecco un altro capolavoro di simulazione automobilistica. Disponibile per

PC-CDROM

L. 89.000



FORMULA 1 GRAN PRIX 2

Non esistono parole per descrivere questo vero e proprio capolavoro della simulazione automobilistica, curata nei minimi particolari sui grafici che audio. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000

FORMULA 1 GRAN PRIX 2 MANAGER

Il primo manageriale interamente dedicato al fantastico mondo della Formula 1. Ora puoi immedesimarti nei più famosi finanziari del mondo dorato dell'automobilismo professionale e solo con una scaltra abilità riuscirai a raggiungere gli obiettivi. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000



SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE

Simulatore di volo ambientato durante la seconda guerra mondiale con la possibilità di pilotare diversi tipi di aerei. Vivi queste ore disperate, cercando di ottenere la supremazia nei cieli d'Europa. IN ITALIANO

R.H. 286 2MB Ram Disponibile per

PC-CDROM

L. 49.000



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento. Disponibile per

AMIGA

L. 55.000

L. 79.000



SIM TOWN

Sempre dalla MAXIS questa splendida simulazione di costruzione di paese fantastico. Strade, castelli, case degli eroi, cabine telefoniche, negozi di giochi e tanto altro ancora. La cittadina dei tuoi sogni! R.H.386 + 8MB RAM. Disponibile per

PC CDROM

L. 89.000



SPACE ACE CD

Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati! R.H. 386 DX + 4MB Disponibile per

PC CDROM

L. 69.000



STAR CONTROL COLLECTION

La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto

ancora! R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC-CDROM

L. 45.000



TACTICAL MANAGER 2

La più bella simulazione di calcio mai esistita: più di 3700 giocatori ed oltre 41000 parametri settabili. Possibilità di gioco fino a 46 GIOCATORI! Disponibile per

AMIGA 1MB

L. 29.000

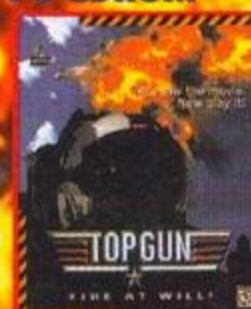


TAKE TEN PACK vol. 2

Stupenda compilation contenente ben 10 giochi: WOLFENSTEIN 3D, WIZARDRY, DOOM, CRIME CITY, CHAOS CONTINUUM, AIR FORCE COMMANDER, My First World Atlas, Personal Accounting, Print Master Gold, 125 Fonts for Windows.

Disponibile per PC CDROM

L. 49.000



TOP GUN

Un simulatore di volo che non ha certo bisogno di commenti.. Ispirato al famosissimo film, offre una grafica completamente digitalizzata ed una interattività coi personaggi praticamente unica nel suo gener. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000



VIRTUAL VALERIE 2

Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troverai coinvolto in frame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono

un gioco di proporzioni veramente incredibili.

R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA. Disponibile per PC CDROM

L. 83.000



VIRTUAL KARTS

Dalla Microprose, specialista delle simulazioni di guida, un vero e proprio gioco virtuale di gare su go-karts. Grazie alla visuale virtuale a 360 gradi, avete la possibilità di vedere l'azione da qualsiasi punto! Decine di opzioni di settaggio

del veicolo, opzione per gioco in rete. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000



WEREWOLF vs COMANCHE

Contiene 2 giochi su 2 CD. Ora puoi pilotare sia il famoso elicottero Russo WEREWOLF oppure l'Americano RAH-66 COMANCHE. Grazie alle nuove opzioni puoi giocare da solo, in Link e via modem oppure 1 contro 1 e in

TEAM. Oltre 100 missioni, nuovi targets, 500 volte più veloce di un tradizione gioco in 3D. Disponibile per PC CDROM

L. 93.000



ZEPHIR

Una battaglia interplanetaria a bordo della navetta spaziale più accessoriata di tutte le galassie. Grafica in rendering 3D trasforma le sequenze del gioco in veri e propri filmati, Decine di mondi alieni da scoprire e sconfiggere, azione arcade in 3D, possibilità

di gioco per più avversari e centinaia di accessori selezionabili. Per PC CDROM

L. 55.000



WORLD OF XEEN

Sempre della serie MIGHT & MAGIC questa stupenda avventura su 2 CD caratterizzata da grafica con sequenze addirittura cinematografiche. Oltre 200 personaggi e centinaia di mostri ed oggetti, tutti indispensabili per risolvere i misteri di XEEN. R.H.386 +

2MB. Disponibile per PC CDROM

L. 109.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

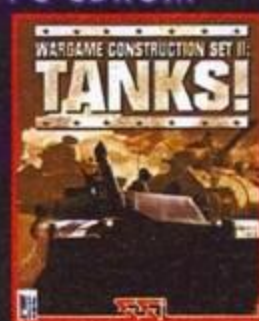
VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



WARPLANES

La più completa enciclopedia interattiva intramontabile dedicata agli aerei da guerra. Oltre 500 aerei ed oltre 1000 fotografie e filmati in full motion delle più famose battaglie, armamenti e descrizioni dettagliatissime in ogni particolare. Include inoltre 3 famosi

simulatori di volo!! R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 75.000



WARGAME 2: TANKS

Dalla SSI un altro capolavoro tattico-strategico in cui si possono utilizzare addirittura i vari mezzi da guerra costruiti tra il 1918 ed il 1991. Possibilità di selezione delle autentiche mappe di guerra o di generarle a piacere. R.H. 386 + 2MB. Disponibile

per PC Floppy Disks L. 99.000



THE DIG

Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Spielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchita da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. Disponibile per

PC CDROM (ITALIANO) L. 119.000



THE LAST DYNASTY (L'ULTIMA DINASTIA)

Finalmente disponibile la versione completamente IN ITALIANO di uno dei migliori capolavori della SIERRA - COKTEL VISION. Una sensazionale simulazione di combattimento ed una grande avventura in un unico gioco.

Grafica digitalizzata, effetti cinematografici ed alta risoluzione hanno richiesto addirittura l'impiego di 2 CD!! R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM (ITALIANO) L. 109.000



THE SCROLL

Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrai lottare contro i terribili Dei delle Tenebre. Avventura grafica con visuale in prospettiva caratterizzata da grafica ed animazioni spettacolari, interfaccia utente

semplice con icone animate, trame parallele, diversi personaggi e finali originali. R.H. 486 + 2MB. Disponibile per

PC CDROM L. 69.000



SUPER STRIKE COMMANDER

Stupendo simulatore di volo ambientato nel 2011 al comando di un F16 o di un F22 sarai impegnato in oltre 60 missioni durante un'immaginaria terza guerra mondiale. R.H. 486+8M

MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000



SLIPSTREAM 5000

Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi percorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione! Disponibile per

PC Floppy L. 55.000

PC CDROM L. 55.000



SIM CLASSIC

Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.

Disponibile per AMIGA 1MB L. 67.000 PC Floppy Disks L. 67.000



SEA WOLF SSN-21

Eccezionale simulazione di guida sottomarina. E' il seguito di 688 attack sub. Grazie a grafica ed effetti sonori tecnologicamente avanzati vi trasmette la tensione e l'atmosfera dei conflitti sottomarini.

MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per PC CDROM L. 49.000



V for VICTORY COLLECTION

Per tutti gli appassionati di simulazione strategica di guerra ecco un validissimo prodotto che raccoglie tutte le serie di V for Victory: BATTLESET 1, MARKET GARDEN, THE RUSSIAN FRONT e D-DAY NORMANDY. Il meglio del wargame. R.H. 386 + 3MB. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



DESTRUCTION DERBY

Il gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora finalmente disponibile anche su PC. La più bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima. Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato. Possibilità di gioco anche a una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



HEXEN

Con un realismo ai limiti della realtà, una totale interattività, Hexen è un'epica affascinante avventura in cui i giocatori vestiranno i panni di uno degli eroi delle tre classi per distruggere i malvagi sovrani che li governano. 12 armi disponibili nella modalità a un giocatore oppure in quella in

RETE. R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



ACTUA SOCCER

Il più bel calcio virtuale mai esistito. Fast di gioco e grafica a livello tridimensionale cinematografico. Opzioni di replay e di visuale da ben 8 diverse posizioni. Possibilità di sostituzione nomi sia dei giocatori che degli allenatori. Opzione per 4 giocatori contemporanei e 20 giocatori via

network. MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



TOTAL DISTORTION

Impersoni un ambizioso creatore di video musicali. Lo scopo di questa avventura è di diventare un ricco e famoso produttore. L'alternativa? Finire nella miseria più nera. Solo le tue doti intuitive riusciranno a regalarti il successo meritato in questa semplicemente favolosa avventura

strategica caratterizzata da una grafica pressoché

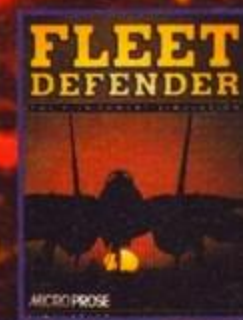
unica nel suo genere. R.H. 486DX2 + 12 MB. Disponibile per

PC CDROM L. 129.000

LE OFFERTE INCREDIBILI



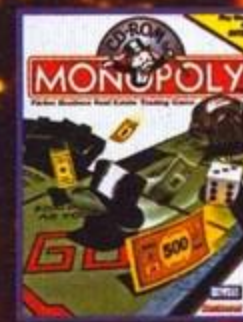
FIFA+PGA GOLF 486 + F1 GRAN PRIX
3 GIOCHI a L. 79.000 (per CD ROM)



1942 PAW + F14 + WINGS OF GLORY
3 GIOCHI a L. 79.000 (per CD ROM)



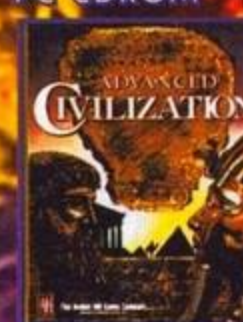
TRANSPORT TYCHOON + THEME PARK
2 GIOCHI a L. 79.000 (per CD ROM)



MONOPOLY

Finalmente una stupenda conversione su PC del più famoso gioco da tavolo mai esistito. La versione è arricchita da incredibili sequenze animate in full motion che rendono il gioco ancora più divertente. R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



CIVILISATION ADVANCED

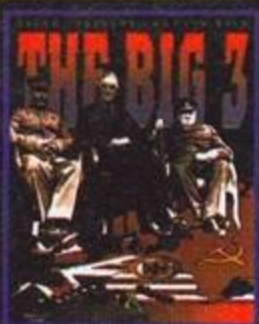
Un fantastico gioco imperniato sulla gestione e lo sviluppo di una civiltà dalle epoche più antiche sino alle guerre nucleari. Molto di più di un simulatore il gioco si sviluppa con un'interattività tale da considerare elementi e azioni forse per voi completamente ininfluenti. Possibilità di gioco via Network, modem e Email fino ad 8 giocatori. Dovrete vedervela con guerre, battaglie, ricerche minerarie e tecnologiche, filosofie, conflitti religiosi, calamità naturali e tante variabili ancora. R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000

COMPUTER ONE®

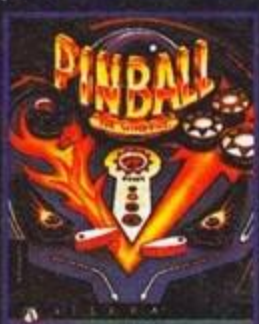
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906



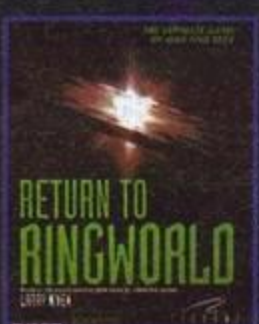
THE BIG THREE

Si tratta di un gioco di strategia basato sulla seconda guerra mondiale. La ricostruzione pressochè perfetta degli scenari europei e del Nord Africa offre la possibilità di impiegare al meglio le proprie capacità strategiche impersonando sia i comandanti Russi che Tedeschi che Alleati. R.H.486 + 4MB. Disponibile per: PC CDROM L. 66.000



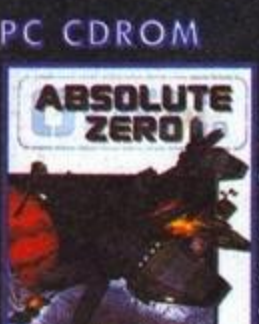
TAKE A BREAK PINBALL

Stupendo Flipper dalla SIERRA con grafica del tutto innovativa. 8 tavoli selezionabili dedicati ai più importanti giochi della Sierra. Grafica animata e sonora incredibile!! R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 59.000



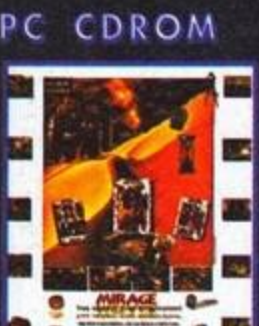
RETURN TO RINGWORLD

Si tratta di una stupenda avventura grafica caratterizzata da azioni dinamiche, spot arcade e simulazioni di volo. Esplorazione di mondi virtuali con grafica in 3D stile cinematografico e scene animate in full motion. R.H. 386 + 4MB L. 49.000



ABSOLUTE ZERO

Dozzine di missioni aventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB. Disponibile per PC CDROM L. 109.000



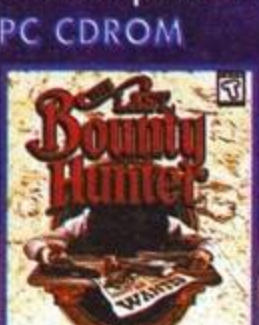
MIRAGE

Un'avventura veramente al di sopra di ogni immaginazione. Grafica digitalizzata ed animazioni mai viste prima il tutto in un'atmosfera western. MOLTO DI PIU' DI UN FILM INTERATTIVO!!! R.H.486 + 8MB PC CDROM L. 99.000



NEW HORIZONS

Uno dei migliori RPG mai creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e potrai altresì organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per: PC CDROM L. 89.000



THE LAST BOUNTY HUNTER Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insidie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 99.000



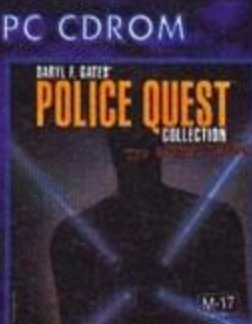
PAPER AIRPLANES

Incredibile programma per costruire ed utilizzare aeroplani di carta. Decine di modelli utilizzabili con effetti grafici veramente impensabili! R.H. 386 + 4MB. PC CDROM L. 49.000



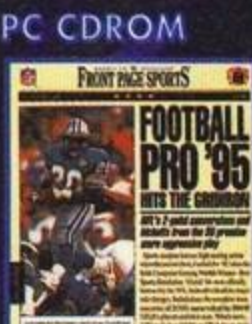
BLOODWINGS

Avventura basata sullo stile FILM Interattivo caratterizzata da grafica digitalizzata unica nel suo genere! Genere Horror. Oltre 60 minuti di immagini in full motion. Visuale in prospettiva stile Doom. R.H. 486 + 8MB. L. 95.000



POLICE QUEST COLLECTION

Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM. L. 109.000



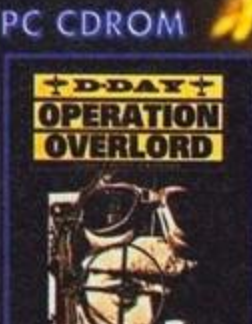
FRONT PAGE FOOTBALL

Dalla SIERRA una favolosa simulazione di football con le 28 squadre ufficiali NFL e tutti i giocatori e statistiche aggiornate alla stagione 94/95. R.H. 386 + 4MB PC CDROM L. 119.000



SPEAR OF DESTINY

Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D, visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare. 4 livelli di difficoltà, livelli nascosti dedicati ai giocatori più abili, sonora digitalizzata. R.H. 386 + 4MB. L. 56.000



D-DAY OPERATION OVERLORD Splendida simulazione di volo basata su episodi realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. Oltre 130 fotografie digitalizzate. Puoi pilotare i leggendari Spitfire, Mustang, Typhoon, con dettagli grafici curati nei minimi particolari. L. 64.000



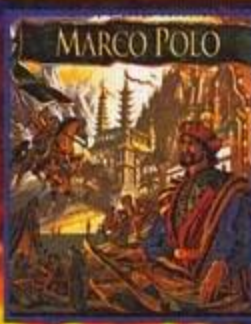
HARDBALL 4

Stupendo Baseball completamente digitalizzato. Grafica in SVGA, 28 diversi campi da gioco, oltre 75 categorie statistiche, 700 giocatori. PC Floppy Disks L. 83.000 PC CDROM L. 83.000



HARPOON 2 DELUXE

Uno dei migliori simulatore di guerra strategica ora in confezione speciale con 30 nuovi scenari ed un esclusivo SCENARIO EDITOR. R.H.386 + 4MB PC CDROM L. 99.000



MARCO POLO

Stupendo gioco di ruolo basato sul fantastico viaggio di Marco Polo. Potrai ripercorrere fedelmente le sue vicende accompagnato da grafica digitalizzata direttamente dal film e suoni campionati in stereo. Decine di missioni da completare oltre 60 città da scoprire più di 2000 immagini digitalizzate. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM L. 59.000



BODY SLAM WRESTLING

Un gioco sportivo pieno di azione che coinvolge fino a 16 GIOCATORI! Possibilità di incontri singoli o campionati a squadre. Grafica e sonoro digitalizzato di eccezione!! MANUALE IN ITALIANO per PC 3.5" L. 35.000



VORTEX QUANTUM GATE 2

Un'incredibile avventura su 3 CD basata sulla tecnologia del film interattivo. Sarai trasportato in un mondo spaventoso ed irresistibile dei panni di un giovane soldato. Le tue scelte condizioneranno il finale dell'avventura. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM L. 99.000



PLAYER MANAGER 2

Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati dal calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!! Disponibile per: AMIGA 1MB/A1200 L. 49.000 PC FLOPPY DISKS L. 49.000 PC CDROM L. 69.000



BURIED IN TIME

JOURNEYMAN PROJECT 2 Stupenda avventura grafica digitalizzata ambientata in un mondo immaginario del futuro. Impersoni un agente segreto accusato ingiustamente di aver alterato la storia del Mondo, sarai costretto a viaggiare attraverso le porte del Tempo evitando pericoli mortali e ricercando le prove che permetteranno di scoprire il vero colpevole. 3 CD ROMS assicurano una grafica pressochè ineguagliabile! R.H. 486 + 8MB PC CDROM L. 95.000



TURBO TRAX

Un'incredibile gara automobilistica con decine di opzioni entusiasmanti. Vista dall'alto, opzioni per 1 o 2 giocatori anche in Link, effetti sonori e musica digitalizzata, 5 diversi veicoli su 5 tipi di terreno. 4 stili diversi di gioco. AMIGA 1MB L. 55.000



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



ULTIMATE FANTASY

Una stupenda raccolta di avventure stile Advanced Dungeons & Dragons contenente: DARKSUN: SHATTERED LANDS, FANTASY EMPIRES, DUNGEON HACK, STRONGHOLD e UNLIMITED ADVENTURES. Disponibile per: PC CDROM L. 65.000



DARKER

Un fantastico gioco di simulazione-sparatutto ambientato in un paesaggio futuristico. La caratteristica fondamentale è la incredibile grafica 3D la cui realizzazione ha richiesto addirittura 4 ANNI! R.H. 486 + 8MB MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per PC CDROM L. 75.000

PC Floppy Disks.

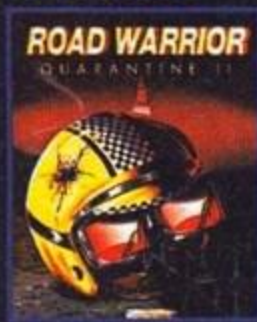


FATAL RACING

Uno dei giochi di corse automobilistiche più atteso dell'anno. 8 scuderie e 16 diversi automezzi si contenderanno il titolo mondiale senza esclusione di colpi. Possibilità di gioco via modem o via network fino a 16 giocatori!. MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

L. 89.000

PC CDROM



ROAD WARRIOR: QUARANTINE 2. L'atteso seguito di Quarantine, si svolge nel 21° secolo ed include un mare di nuove opzioni per rendere il taxi sempre più aggressivo ed imbattibile. Nuovi veicoli, nuove armi nuova la grafica in SVGA, visuale selezionabile da diverse posizioni, livelli aggiuntivi con gare di velocità e di regolarità. R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

L. 83.000

PC CDROM

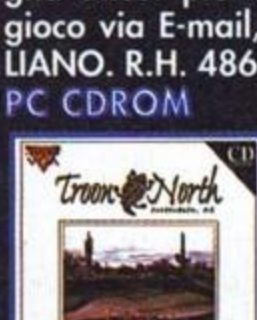


BATTLE ISLE 3

Il seguito di uno dei giochi di simulazione strategica di guerra più gettonati dell'anno. La nuova versione, predisposta per Windows 95, accoglie una grafica decisamente migliorata con scene e filmati in full motion video ed una marea di opzioni aggiuntive tali da rendere la battaglia ancor più realistica ed interattiva. Possibilità di gioco via E-mail, modem e network. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB. Disponibile per

L. 89.000

PC CDROM



LINKS TROON NORTH d.disk

Nuovo data disk con percorsi aggiuntivi per Links pro golf 386. Disponibile per

L. 59.000

PC CDROM

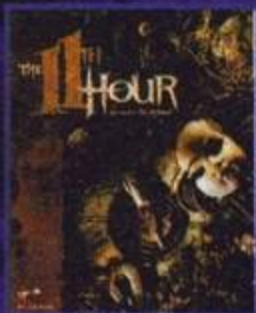


ACTION SOCCER

Dalla Ubi-Soft l'atteso gioco del calcio che contiene tutte le caratteristiche essenziali per poter essere definito un vero e proprio gioco COIN-OP- come alla sala giochi!. Possibilità di zoom e replay, oltre 6000 animazioni, 4 condizioni climatiche e 30 tattiche di gioco diverse, 16 squadre con caratteristiche predefinite e possibilità di completa personalizzazione. MANUALE GIOCO E COMMENTI IN ITALIANO! R. H. 486DX + 8MB. Disponibile per

L. 69.000

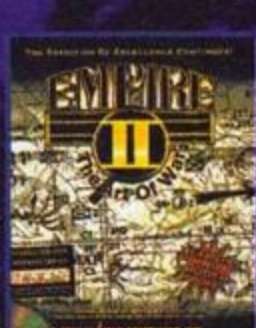
PC CDROM



11th HOUR

Il seguito di 7th Guest. Fantastici effetti grafici cinematografici, nuovi enigmi da risolvere, rendono il gioco sempre più appassionante. Disponibile per

L. 109.000



EMPIRE 2

Finalmente una simulazione strategica di guerra di versa dal solito. In questo gioco infatti è possibile rivivere non solo le più famose battaglie di Napoleone, Mussolini, Chrrill e tanti altri, ma si può addirittura crearne sempre nuove adottando nuovissime tecnologie ed applicando sempre nuove strategie grazie al fantastico scenario editor ed ai suoi molteplici controlli. Il tutto ovviamente circondato da una sontuosa grafica che conferisce al gioco effetti veramente ultra-realistici. Disponibile per

L. 109.000

PC CDROM



PREMIERE

Gioco di avventura a piattaforme con scrolling in 8 direzioni che si svolge attraverso 6 livelli rappresentati da differenti scenari cinematografici. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA CD 32



TOTAL CARNAGE

Uno stupendo sparatutto con visuale isometrica dovrai lottare contro il pazzo Generale Akhboob, che assetato di potere tenterà con ogni mezzo di invadere la tua regione. Tantissime armi e mezzi a disposizione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Disponibile per

L. 49.000

AMIGA CD 32

AMIGA 1200



SUPER METHANE BROTHERS

Gioco a piattaforme caratterizzato da una giocabilità incredibile. Oltre 100 livelli infestati da nemici agguerritissimi, puzzle da risolvere, livelli bonus nascosti ecc. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA CD 32



LAST NINJA 3

Un bellissimo gioco stile picchiaduro con grafica tridimensionale ad altissimo livello. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA CD 32



FLY HARDER

Uno stupendo gioco di abilità nel quale, al comando della vostra navicella spaziale, dovrete raccogliere delle sfere di energia e lanciarle al centro di reattori atomici che minacciano la vita sul vostro Pianeta. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA CD 32



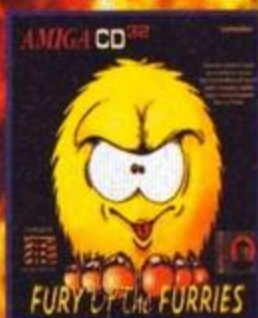
NAUGHTY ONES

Un gioco a piattaforme semplicemente stupendo. Decine di livelli in cui, nei panni di un simpatico personaggio, dovrete raggiungere lo scopo del gioco districandovi tra decine di mostri e strane creature. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. Disponibile

L. 39.000

per AMIGA 1MB

AMIGA CD 32



FURY OF THE FURRIES

Un Platform dalla grafica semplicemente incredibile e composto da oltre 100 LIVELLI. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA CD 32



POWER GAMES

Una Stupenda raccolta di 500 GIOCHI di qualsiasi genere. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA CD 32

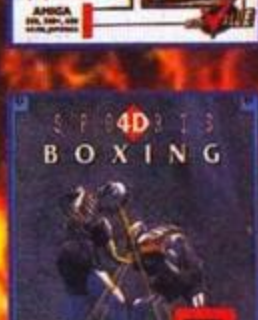


WINTER SUPERSPORTS

Supersports invernali è uno dei più stimolanti giochi di simulazione sportiva. Opzione per 2 giocatori simultanei, 8 diverse discipline. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Disponibile per

L. 25.000

AMIGA 1MB



4D SPORT BOXING

Il gioco di boxe più famoso su Amiga. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. IN SUPER OFFERTA!! Disponibile per

L. 25.000

AMIGA 1MB



WORLD CUP YEAR 1994

Una stupenda compilation sportiva contenente: SENSIBLE SOCCER, GOAL, STRIKER, CHAMPIONSHIP MANAGER 93 e CHAMPIONSHIP MANAGER 94. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA 1MB



AWARD WINNERS GOLD

Contiene i seguenti giochi: SENSIBLE SOCCER EUROPEAN CHAMP., JIMMY WHITE SNOOKER, ELITE PLUS, ZOOL. Disponibile per

L. 39.000

AMIGA 1MB



NHL PA HOCKEY 1996

Il famoso gioco noto per essere il miglior simulatore di hockey al mondo. Contiene tutto il campionato NHL americano. Sonoro e voci digitalizzate. 386DX + 4MB RAM.+SVGA. Disponibile per

L. 105.000

PC CDROM

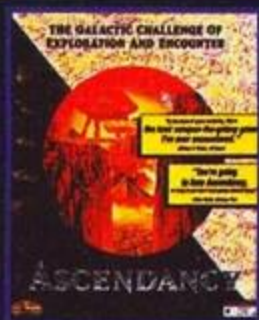
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



ASCENDANCY

Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB. Disponibile per

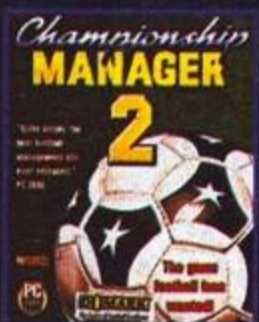
PC CDROM L. 115.000



BREACH 3

Un gioco di combattimento stile futuristico con visuale isometrica. Al comando di una squadra di marines, ti troverai a combattere contro un'agguerrito gruppo di alieni che stanno tentando di invadere in tuo Pianeta. Il gioco contiene anche un utilissimo scenary creator. Disponibile per

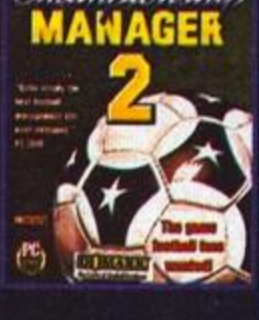
PC CDROM L. 105.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

La più bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili ne rende praticamente impossibile fornirne un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le possibilità immaginabili! Disponibile per

PC CDROM L. 79.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA DATA DISK

Finalmente il data disk contenente il campionato italiano aggiornato agli ultimissimi trasferimenti di novembre!! IN CONSEGNA DAL GIORNO 15 DICEMBRE! Disponibile per

PC CDROM L. TELEFONARE



Dalla CAPSTONE uno dei migliori giochi di scacchi professionali. Possibilità di gioco via modem o via network, diversi livelli di difficoltà, Help in linea, velocissimo, contiene migliaia di partite famose, grafica iper-definita. R.H. 486 + 4MB Disponibile per

PC CDROM L. 99.000



Le due stupende avventure disegnate da Jordan Mechner in raccolta ad un prezzo SUPERSPECIALE. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000



FURY 3

Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionerà l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 99.000



NFL PRO LEAGUE FOOTBALL

Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche e 1 data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilità di gestione MANAGERIALE sia finanziarie che strategiche con test animato dei risultati ottenuti.

Questo programma è utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ultri 8 Super Bowl! Disponibile per

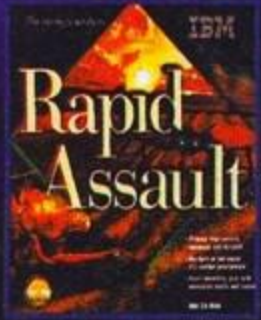
PC CDROM L. 99.000



PERFECT GENERAL 2 SCENARIO DISK EDITOR

Con questa indispensabile utility, puoi creare infiniti scenari, deserti, oceani, descrizioni, puoi modificare gli scenari esistenti, addirittura puoi gestire le situazioni meteorologiche. Disponibile per

PC CDROM L. 79.000



RAPID ASSAULT

Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alternativa che ti viene offerta dal Governo è quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge in cambio della tua libertà. Vrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di strategie diverse per poter raggiungere con successo l'obiettivo. scenari in soggettiva e musica

Grafica 3D digitalizzata Disponibile per

PC CDROM L. 75.000



WETLANDS

Un Action - Thriller a grafica cinematografica. Incredibili azioni di combattimento digitalizzate in 3D. Elevatissimo grado di interattività con i personaggi, ti permetteranno di vivere un film in prima persona. R.H. 486DX2 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 77.000



RIDDLE OF THE RUNES

Uno stupendo gioco di ruolo stile fantasy della serie TSR Advanced Dungeons & Dragons. Oltre 200 incredibili mondi da esplorare e centinaia di misteri da risolvere. Grafica digitalizzata e sonoro stereo. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000



MILLENNIA

Eccezionale avventura ambientata nello spazio e caratterizzata da grafica stile cinematografico. Dovrai gestire la tua colonia di alieni primordiali sviluppandone la cultura fino alla migrazione nello spazio attraverso un viaggio di oltre 10.000 anni alla ricerca di nuovi pianeti da colonizzare incrementando così sempre più la tua potenza intergalattica. Un gioco di dimensioni realmente GALATTICHE destinato ad incollarti al monitor per ore ed ore. R.H. 486DX + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



HARDBALL 5

La più bella simulazione di Baseball mai vista prima. Oltre 800 giocatori con relative statistiche aggiornate al campionato 1995, 40 diversi Stadi, 10 livelli di difficoltà, opzione per gioco in Link o via Modem, l'utilissima funzione di PLAYER EDITOR per aggiornare costantemente o per creare nuovi giocatori. R.H. 486DX + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



SHANGHAI GREAT MOMENTS

Il famosissimo solitario cinese finalmente convertito anche per la piattaforma PC. Molteplici opzioni tra le quali la possibilità di personalizzare le carte con diversi personaggi. Disponibile per

PC CDROM L. 73.000



F14 TOMCAT + 5 GIOCHI

Famoso simulatore di volo dedicato al F14 in raccolta con i seguenti giochi: EPIC BASEBALL, LOST IN SPACE, MAJOR STRIKER, BANANOID e STARFIRE. Disponibile per

PC CDROM L. 29.000

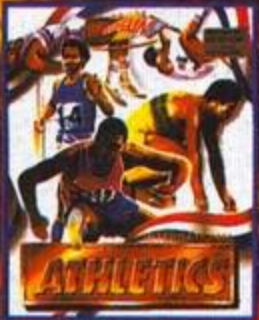


EURO SOCCER

Uno dei migliori giochi di calcio. Opzione per 2 giocatori, modalità torneo o arcade. 64 squadre appartenenti ad 8 nazioni diverse con punti di forza e debolezze variabili. Calci di rigore, rovesciate, scivolate, colpi di testa, il tutto con un realismo semplicemente incredibile! Manuale e

gioco IN ITALIANO Disponibile per

PC CDROM L. 29.000



INTERNATIONAL ATHLETICS

Stupenda simulazione sportiva dedicata agli amanti dell'atletica leggera. Varie discipline e possibilità di gare a più giocatori. MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

PC CDROM L. 29.000



DOOM

Oltre 1000 nuovi livelli ed utilities per Doom e Doom 2. Nuove armi, Nuovi nemici, e tanto altro ancora. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000



ULTRA 3D PINBALL

Dalla Sierra un capolavoro del genere flipper. Grafica entusiasmante in 3D con velocità di gioco spaventose. Possibilità di giocare in sequenza più tavoli e centinaia di livelli bonus. R.H. 486 + 8MB + Windows 3.1 o 95. Disponibile per

PC CDROM L. 63.000



TEKWAR

Un'incredibile avventura interattiva completamente digitalizzata in 3D con visuale in soggettiva stile DOOM. Dovrai esplorare un complesso mondo futuristico infestato da criminali di ogni genere. A tua disposizione diversi armamenti che ti aiuteranno ad eliminare i nemici. Animazioni in 8 prospettive. un matrimonio perfetto tra action game e strategia. Suoni digitalizzati, possibilità di gioco via modem e via Network fino a 16 giocatori. R.H. 486/50 + 8MB.

PC CDROM L. 119.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



ULTIMATE FANTASY

Una stupenda raccolta di avventure stile Advanced Dungeons & Dragons contenente: DARKSUN: SHATTERED LANDS, FANTASY EMPIRES, DUNGEON HACK, STRONGHOLD e UNLIMITED ADVENTURES. Disponibile per

PC CDROM L. 65.000



CINEMANIA 1996

Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia del cinema esistente. Oltre 2500 fotografie, 1175 FILMS, e 4000 biografie: lo spettacolo è assicurato. R.H. 386 + 8MB, Windows 95 SVGA. Disponibile per PC CDROM L. 85.000



WING NUTS

Un entusiasmante gioco arcade basato sulla simulazione di volo ma con una tecnologia grafica completamente nuova. Infatti piloterai veri aerei della I Guerra mondiale senza doverti preoccupare della gestione del cockpit, ma solamente del vero e proprio combattimento. Grafica ovviamente in stile cinematografico con effetti veramente eccezionali. R.H. 486 + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 125.000



ENCHARTA 1996

Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia multimediale mai esistita. Completamente aggiornata e sempre più ricca di nozioni ed illustrazioni, offre anche una selezione di menù aggiuntiva per renderne sempre più piacevole la consultazione. R.H. 486 + 8MB +

WINDOWS 3.1 o 95. Disponibile per

PC CDROM

L. 135.000



BIG 10 PACK VOL. 2

Una stupenda raccolta dei seguenti giochi: ALIEN LOGIC, MEGA RACE, METAL MARINES, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO'

MASTER, D-GENERATION. Disponibile per

PC CD ROM

L. 79.000



RAILROAD TYCHOON

Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'età del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le

scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi. Disponibile per PC CD ROM L. 35.000



TURNING POINT - NAPOLEONICS

Dedicato agli amanti della simulazione strategica di guerre Napoleoniche, include le 3 principali campagne: BATTLE OF ARMADA, BATTLE OF GETTYSBURG e BATTLE OF WATERLOO. Disponibile per

PC CD ROM

L. 35.000



CLASSIC COLLECTION STRIP

Una Piccante raccolta di giochi erotici VM18 contenente: DELUXE STRIP POKER, DELUXE STRIP POKER, CENTERFOLD SQUARE e JIGSAW PINUPS. Gioco e Manuale IN ITALIANO. Disponibile per

PC CD ROM

L. 29.000



3D WORLD BOXING + 5 GIOCHI. Dedicato agli amanti dello sport, la più famosa simulazione di boxe mai creata su PC. La confezione comprende inoltre JILL OF THE JUNGLE, 3 POINT BASKETBALL, INVASION OF THE MUTANTS SPACE BATS, COSMIC ADVENTURES e FLOATRIS. Disponibile

L. 29.000



MILLEMIGLIA + 5 GIOCHI

Dedicata alla più famosa corsa automobilistica italiana di tutti i tempi, la confezione comprende anche i seguenti giochi: CAPTURED BY PIRATES, SHOOTING GALLERY, ANCIENT DEATHWATCH, ISLE WARS e FAIRY GODMOTHER. Disponibile per

L. 29.000



SUPER SPACE INVADERS

Il gioco protagonista sui coin-op negli anni '80 finalmente convertito dalla TAITO anche su formato PC. Grafica digitalizzata e sonoro HI-FI vi assicurano ore di divertimento su uno sparatutto che ha siglato un'epoca! Disponibile per

L. 35.000



MIG-29 FULCRUM

Un simulatore di volo dedicato al famosissimo MIG-29. Numerose missioni e diversi livelli di difficoltà per poter permettere il gioco anche ai meno esperti. Realismo storico e grafico d'eccezione. Disponibile per

PC CD ROM

L. 29.000



F-19 STEALTH FIGHTER

Stupendo simulatore di volo dedicato al F19 caratterizzato da una incredibile quantità di opzioni ed accessori selezionabili tale da portare il gioco ad un altissimo livello di realismo. Decine di missioni ambientate dal Golfo Persico all'Europa Centrale. LA

CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi. Disponibile per PC CD ROM L. 35.000



F15-STRIKE EAGLE 2

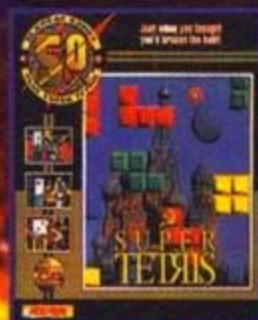
Versione speciale del famoso simulatore di volo dedicato al F15 comprendente anche le missioni dedicate all'operazione DESERT STORM. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi. Disponibile

per PC CD ROM

L. 35.000

AMIGA 1MB

L. 35.000



SUPER TETRIS

Il Puzzle-game più famoso della storia del videogiochi. 10 livelli di difficoltà, opzione di gioco per 2 giocatori e centinaia di varianti disponibili. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi. Disponibile per

PC CD ROM

L. 35.000



AIR POWER

Il primo gioco in assoluto che miscela un bellissimo simulatore di volo con un altrettanto ben riuscito wargame strategico. Possibilità di controllo di 8 diversi aerei ognuno con diverse caratteristiche ed armamenti. Puoi giocare addirittura contro 3 avversari pilotati dal computer contemporaneamente. Grafica iperdettagliata. L'abilità di pilota non sarà sufficiente se non ben combinata con quella di ottimo stratega!! Disponibile per

PC CDROM

L. 83.000

PC FLOPPY

L. 83.000



AL UNSER JR. ARCADE RACING. Una incredibile quanto veloce simulazione di corse automobilistiche formula INDY. 4 tipi diversi di gara articolati su 15 diversi percorsi, 3 livelli di difficoltà. Possibilità di selezionare 2 diversi tipi di visuale del gioco. Disponibile per

PC CDROM

L. 95.000



BATTLE ISLE 2

Gioco di guerra strategico ambientato nel futuro. Simulatore dotato del più alto sviluppo tecnologico che ti permette di combattere contro agguerrite civiltà utilizzando oltre 50 tipi di mezzi diversi. Possibilità di gioco fino a 2 utenti R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC FLOPPY disks

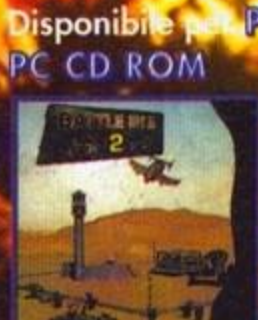
L. 79.000



BATTLE ISLE 2 TITAN LEGACY. Data disk per Battle Isle 2. 26 Nuove mappe, 50 sequenze animate, 6 nuove unità. Per una battaglia sempre più avvincente. Disponibile per

PC CDROM

L. 49.000



THE BLUE AND THE GREY

Gioco strategico di guerra ambientato durante la guerra di secessione americana nel 1862. Puoi controllare l'esercito dei nordisti o dei sudisti ed adottare le decisioni strategiche per vincere questo importante conflitto. OLTRE 200 ANIMAZIONI. Disponibile per

PC CDROM

L. 99.000



CAESAR 2

Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provincia dovrai operare affinché la tua città divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commerciali e belliche. Disponibile per

PC CDROM

L. 109.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

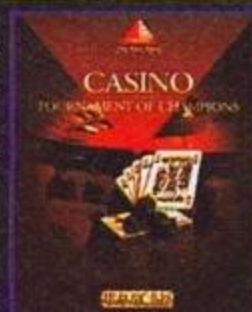
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



CASINO TOUR CHAMPIONS

Una raccolta completa dei più famosi giochi tipici del casino, blackjack, baccarat, dadi, video poker, roulette e tanti altri. Possibilità inoltre di gioco via network e via modem. Disponibile per PC CDROM L. 55.000



DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE
Una compilation che raccoglie 2 dei migliori giochi di simulazione di elicottero. Disponibile per:
PC CDROM L. 49.000



FLIGHT SIMULATOR 5.1
La nuova versione per CDROM include più di 250 nuovi aeroporti, nuove cockpits, nuove condizioni ambientali (nebbia ecc), grafica REALE digitalizzata! Suoni molto più realistici, possibilità di gestione volo strumentale. Disponibile per PC CDROM L. 129.000



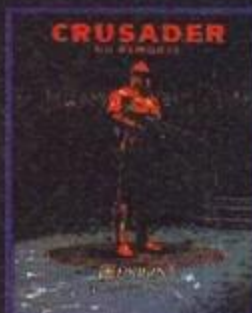
CITY 2000

Avventura genere spionaggio caratterizzata dalla grafica digitalizzata. Mappe dettagliate, sonoro digitalizzato ed animazioni in tempo reale ti conducono nella vita quotidiana di Londra nei panni di un agente segreto americano. R.H. 386DX + 2MB

Disponibile per PC CD ROM L. 79.000



COMMAND & CONQUER
Un vero capolavoro dagli stessi produttori di DUNE 2, questo fenomeno della strategia applicata alla realtà virtuale vi "incollerà" al monitor per ore ed ore di gioco entusiasmante! R.H. 486 + 4MB. Disponibile per:
PC CDROM L. 99.000



CRUSADER: NO REMORSE
Uno stupendo sparattutto con visuale tridimensionale stile Syndicate. La grafica in SuperVga ed il sonoro digitalizzato conferiscono un realismo pressoché unico. Disponibile per:
PC CDROM L. 105.000



D-ZONE COLLECTORS
Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor. La versione la versione CDROM contiene oltre 900 livelli. Disponibile per:
PC CDROM L. 59.000



D-ZONE 2
Ulteriori 1000 nuovi livelli per DOOM e DOOM 2 ed una nuova utility che permette di aggiungere nuovi ostacoli, modificare i livelli di difficoltà, e tante altre utilities. Disponibile per:
PC CDROM L. 65.000



DARK FORCES
Sparattutto arcade della serie "Guerre Stellari". Gioco di proporzioni realmente eccezionali con grafica e sonoro degne del film che ha sottolineato il successo da oltre 15 anni. Oltre 10 tipi di armi da fuoco e un numero di livelli impressionante lo rendono un gioco unico nel suo genere. R.H.: 386DX + 8 MB RAM. Disponibile per:
PC CDROM L. 89.000



DEFENDER OF THE EMPIRE
data disk del famoso TIE FIGHTER, simulatore di volo ispirato al film Guerre Stellari. Tantissime missioni aggiuntive per continuare la difesa dell'Impero. Richiede Tie Fighter. Disponibile per:
PC Floppy disks L. 39.000



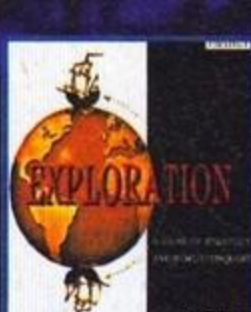
DOOM 1 & 2 TOOLKIT
Contiene oltre 900 nuovi livelli per DOOM. Nuove grafiche e nuovi effetti sonori. Comprende anche l'editor per nuovi livelli e per la grafica inclusi trucchi e cheat mode. Disponibile per:
PC CDROM L. 35.000



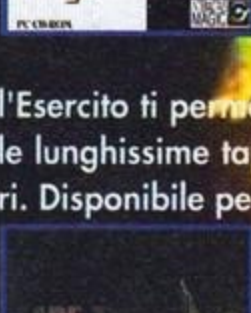
DOOM 2
Sparattutto arcade in soggettiva. Il gioco più famoso nel suo genere. Ogni commento ulteriore sembra superfluo. Longevità e grafica eccezionale. R.H.: 386 DX + 4MB RAM. Disponibile per:
PC CD ROM L. 119.000



DOOM EXPLOSION + UTILITIES
Oltre 1200 nuovi livelli, cheats, programmi ed utilities dedicati a Doom e Doom 2. Disponibile per:
PC CD ROM L. 49.000



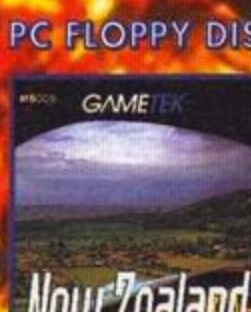
EXPLORATION
Gioco di strategia e di conquiste. Impersonerai 5 dei più famosi esploratori della storia, da Cristoforo Colombo a Vasco de Gama con possibilità di creare anche nuovi personaggi. Solo un giusto bilanciamento di rapporti tra il Popolo, la Chiesa e l'Esercito ti permetterà di procedere con successo lungo le lunghissime tappe del gioco. Opzione per 4 giocatori. Disponibile per:
PC CDROM L. 99.000



FADE TO BLACK
Il seguito di Flashback: grazie agli effetti grafici veramente unici ed alla visuale isometrica a 360° in prospettiva, la tua abilità e le tue capacità intuitive saranno messe a dura prova nell'infinito labirinto di allocazioni che dovrai visitare per giungere con successo alla fine del gioco. Disponibile per:
PC CDROM L. 99.000



FINAL APPROACH 5.0
Dedicato agli utenti per i quali il pilotaggio simulato di un CESSNA, di un LEARJET o di un A320 è indissociabile dalla realtà dei documenti effettivi per l'avvicinamento. Questo programma vi offre tutti i documenti necessari per aiutarvi a perfezionare la vostra tecnica, facendovi vivere emozioni nuove ed esperienze appassionanti con Flight Sim. 5, ATP, A320 e tutti gli altri simulatori. Disponibile per:
PC-CDROM L. 55.000



PC FLOPPY DISKS L. 59.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 99.000



L. 49.000



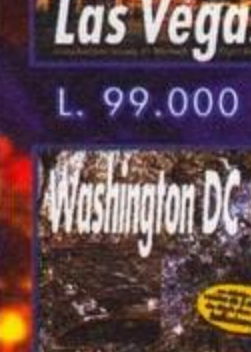
L. 99.000



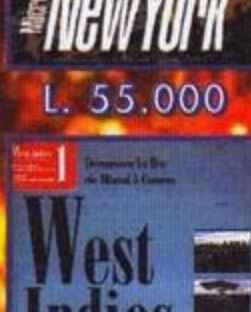
L. 55.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 65.000



L. 79.000



L. 79.000



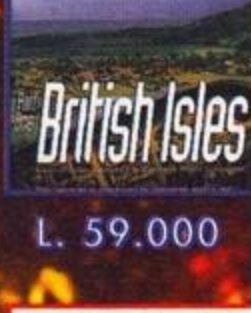
L. 59.000



L. 59.000



L. 89.000



PC CDROM L. 119.000



L. 119.000



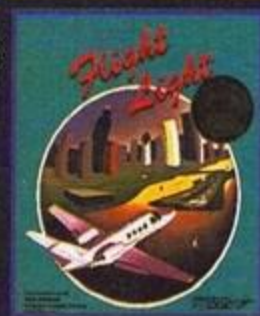
L. 119.000

FINALMENTE DISPONIBILE!!

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906



FLIGHT LIGHT PLUS

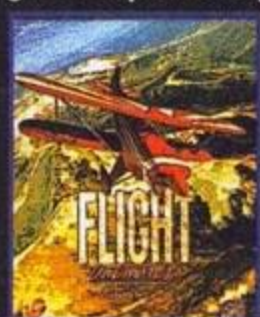
Uno dei più noti simulatori di volo della Sublogic che vanta oltre 2.500.000 copie vendute. Sicuramente uno dei simulatori più vicini alla realtà.

PC CDROM L. 77.000



FLIGHT COMMANDER 2

Uno dei migliori giochi strategici di guerra basato su periodi dal 1950 al futuro 2050. 112 diversi aerei e 37 Nazioni sono solo alcuni degli elementi che compongono questo Wargame. Possibilità inoltre di personalizzare il proprio scenario di battaglia. Disponibile per PC CDROM L. 99.000



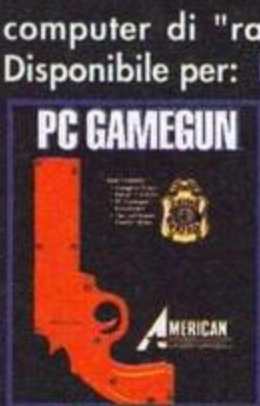
FLIGHT UNLIMITED

Stupendo simulatore di volo caratterizzato da un incredibile realismo grafico grazie al nuovo procedimento di texture mapping 3D. Un vero "must" per tutti gli appassionati di simulazione. Disponibile per PC CDROM L. 85.000



FOOTBALL LIMITED

Stupendo gioco di calcio manageriale ove puoi controllare contemporaneamente sia come allenatore che come presidente che come direttore finanziario adottando le migliori strategie usufruendo delle centinaia di opzioni selezionabili. La speciale tecnologia impiegata in questo gioco permette al computer di "ragionare" con un realismo UNICO! Disponibile per PC CDROM L. 99.000



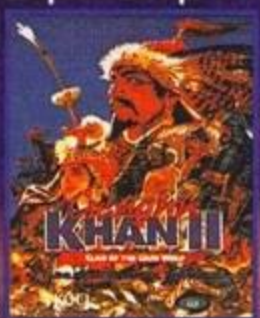
PISTOLA + CRIME PATROL

Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri. La confezione contiene anche il gioco CRIME PATROL su CD ROM L. 119.000



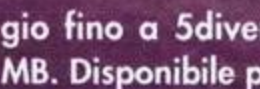
FX FIGHTER

Il "Picchiaduro" destinato a rivoluzionare il mondo del proprio genere! Combattimenti mozzafiato con grafica in 3D texture mapping, tecnologia "motion capture" per una grafica in animazione mai vista prima, il primo prodotto ad utilizzare la tecnologia BRENDA, oltre 40 DIVERSE MOSSE per ogni personaggio. Gioco per 1 o 2 giocatori. R.H. 486+4MB. Disponibile per PC CDROM L. 99.000

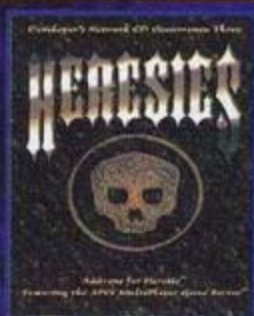


GENGHIS KHAN 2

Sempre dalla KOEI questo gioco strategico ambientato in Mongolia. Puoi impersonare Genghis Khan, King John, Filippo II ed altri 12 "grandi" della storia. Scegli tra 16 compagnie militari incluso cavalieri, samurai ecc. Fino a 4 giocatori e possibilità di salvataggio fino a 5 diverse posizioni di gioco. R.H. 386 + 2 MB. Disponibile per PC Floppy L. 95.000

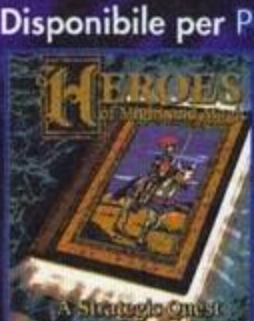


Il miglior picchiaduro finalmente convertito anche per personal! Ogni ulteriore commento è semplicemente superfluo. R.H.: 386+4MB. Disponibile per PC CD ROM L. 65.000
PC Floppy disks L. 65.000



HERESIES

Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare Heretic in Network e Multiplayer. Disponibile per PC CDROM L. 59.000



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Il gioco di strategia per eccellenza. Tantissimi mondi da esplorare e conquistare, Avversari organizzati dal computer in base alle tue capacità strategiche, livelli di difficoltà illimitati. Oltre 20 diversi tipi di mostri, il tutto contornato da una stupenda grafica SVGA e musica digitalizzata. Disponibile per PC CDROM L. 89.000



INDY CAR COMPILATION

Il famosissimo ed imbattibile gioco di automobilismo ora in confezione speciale comprendente anche tutti i data disks percorsi. R.H. 386+4MB. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



KICK OFF 3 EUROPE CHALLENGE

Uno dei migliori giochi di calcio in assoluto che vede le 24 maggiori squadre internazionali e 96 squadre di club europee contendersi la vittoria dei più importanti trofei. Superbe animazioni e decine di opzioni. R.H. 386DX + 4MB ram. Disponibile per PC CDROM L. 39.000



MAGIC CARPET 2

Il seguito di quella che è stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre più ambigui. MANUALE E TESTI IN ITALIANO. Disponibile per PC CDROM L. 109.000



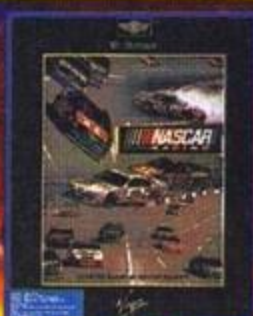
MECHWARRIOR 2

La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiva. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 99.000



MORTAL COMBAT 2

La raccolta dei più famosi 8 tavoli da flipper della storia del PC. Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 69.000



NASCAR RACING

Simulazione di guida. La nuova tecnologia per lo sviluppo della grafica 3D incrementa notevolmente il dettaglio delle immagini e contemporaneamente ne aumenta la fluidità. Possibilità infinite di set-up della pacchina. R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per PC CD ROM L. 95.000
PC Floppy disks L. 95.000



NASCAR RACING TRACK PACK

7 NUOVI PERCORSI digitalizzati per il gioco di simulazione di guida più realistico mai realizzato! R.H. 386 4MB Ram(6mb per grafica Hi-Res) e ovviamente NASCAR. Disponibile per PC CDROM L. 49.000
PC Floppy disks L. 49.000



NEED FOR SPEED

Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto più ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale! Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!! RH 486 + 8MB. Disponibile per: PC CDROM L. 99.000



NERVES OF STEEL

Stupendo sparafutto alla "Doom" in prospettiva. Grafica tridimensionale possibilità di gioco in network e via modem, centinaia di ambienti da esplorare e varie armi a disposizione. R.H. 486 + 4MB. Disponibile per PC Floppy Disks L. 59.000
PC CDROM L. 59.000



PGA TOUR GOLF 96

La nuova versione dispone di grafica digitalizzata senza precedenti. Velocità 4 volte maggiore della precedente versione. 5 stili diversi di gioco ed altre decine di incredibili opzioni. IN OMAGGIO una simpatica pallina da Golf. R.H. 486 + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 109.000



PINBALL FANTASIES DELUXE

Nuova edizione del più famoso simulatore di flipper per personal computer. Quattro nuovi tavoli si aggiungono ai quattro successi originali, con splendide azioni multipallina. Da non perdere le colonne sonore in qualità CD dei singoli giochi. R.H. 386 SX 4MB Ram. Manuale in italiano. Disponibile per PC CDROM L. 89.000



PINBALL DREAMS SPECIAL ED.

La raccolta dei più famosi 8 tavoli da flipper della storia del PC. Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 69.000

G COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906



PINBALL ILLUSIONS

NUOVISSIMO FLIPPER. 3 DIVERSI MODELLI CHE OFFRONO INFINITE OPPORTUNITA' DI GIOCO IL TUTTO IN GRAFICA AGA A 256 COLORI!.

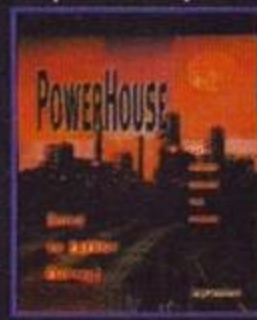
Disponibile per
AMIGA 1200 L. 55.000
AMIGA CD 32 L. 55.000
PC CDROM L. 99.000



PITFALL - The Mayan ADV.

I famosissimo gioco della Activision, finalmente convertito per PC. 13 entusiasmanti livelli nella giungla esaltati dalla stupenda grafica a 32 bit. Dovrai utilizzare tutta la tua abilità per superare le miriadi di trabocchetti che incontrerai sul percorso.

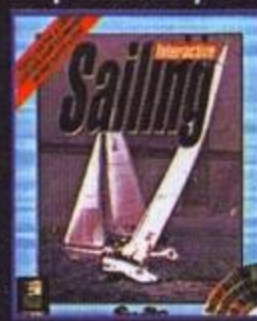
Disponibile per PC CD ROM L. 95.000



POWER HOUSE

Dalla Impressions questa stupenda simulazione stile Sim City. Sarai impegnato nella ricerca delle 9 principali fonti energetiche sfruttando le quali dovrai costruire una rete che si potrà espandere per tutto il mondo. Stupenda la grafica ad alta risoluzione ed il livello di realismo del gioco!.

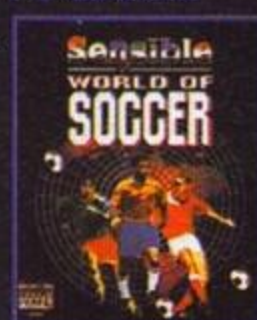
R.H. 386+4MB. Disponibile per PC CDROM L. 83.000



SAILING INTERACTIVE

Una simulazione di pilotaggio barche a vela a livello altamente professionale. L'interattività offerta è veramente unica nel suo genere: possibilità di variazione della velocità e della direzione del vento, riproduzione fedele del cockpit di guida, regolazioni delle vele, visualizzazione delle mappe con possibilità di correzione immediata delle rotte di navigazione ed altre ancora. Grafica digitalizzata. Contiene inoltre un corso di vela completo per principianti. R.H. 486 + 4MB + WINDOWS. Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



SENSIBLE WORLD OF SOCCER 1996

NUOVA EDIZIONE della più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento. Disponibile

per AMIGA L. 69.000
PC FLOPPY L. 69.000
PC CDROM L. 85.000



SILENT HUNTER

Una bellissima simulazione di battaglie sottomarine. Oltre 40 diversi tipi di nave ricreate perfettamente con visuale a 360°. Anche i porti e le coste sono state ricreate fedelmente. Decine di opzioni sono selezionabili in modo tale da rendere il gioco ai massimi livelli di realismo. Disponibile per

PC CD ROM L. 109.000



SILENT STEEL

Una unica avventura strategica su ben 4 CDROM basata sulla caccia tra 2 sottomarini ambientata nel Mar Mediterraneo tra un Sottomarino americano ed uno Libico.. A bordo del tuo mezzo hai abbastanza energia nucleare da distruggere tutto il

Pianeta, pertanto ogni tua decisione dovrà essere accuratamente ponderata perchè possa sfociare nella giusta scelta. Veramente avvincente. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

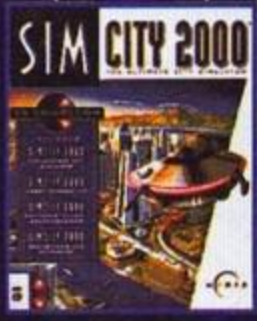


SILVERLOAD

Stupenda avventura grafica ove, impersonando un cacciatore di taglie dovrete andare nella città di Silverload alla ricerca di un bambino perduto. Effetti sonori e grafica di prim'ordine. trama originale che mescola un'atmosfera

di orrore ed un ambiente western. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 2MB

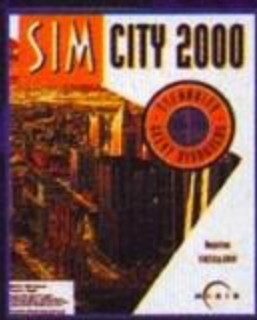
Disponibile per PC CDROM L. 89.000



SIM CITY 2000 COLLECTION

Raccolta contenente: SIM CITY 2000, il data disk URBAN RENEWAL KIT, il data disk SCENARIOS VOL. 1 GREAT DISASTERS ed il data disk BONUS CITIES AND SCENARIOS. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

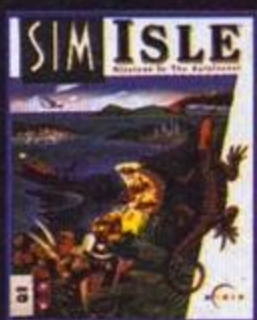
PC CDROM L. 99.000



SIM CITY 2000 DATA DISK VOL. 1

Attenzione!!! Nuovi disastri, nuovi cataclismi si abatteranno sulla tua città costruita con tanta fatica..... Da non perdere!! Disponibile per

PC FLOPPY DISKS L. 39.000



SIM ISLE

Eccezionale questa simulazione di gestione delle isole, sempre prodotta dalla instancabile MAXIS. Sarai alle prese con la gestione delle foreste, delle miniere, delle risorse naturali, animali selvaggi e tanto ancora. Sicuramente uno dei giochi di simulazione più appassionanti mai creati. Disponibile per

PC CDROM L. 85.000



SIM TOWER

Finalmente disponibile dalla Maxis, i creatori di Sim City. Misura la tua abilità nella costruzione di torri che potranno raggiungere altezze di oltre 100 piani; decidi poi se vendere o affittare ma attenzione! Se sei troppo avido i potenziali acquirenti scapperanno!! Disponibile per PC CD ROM L. 89.000

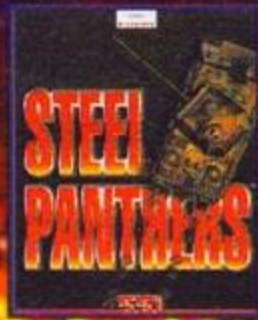
PC Floppy Disks L. 79.000



SPACE QUEST COLLECTION

La raccolta delle 5 avventure di space quest. Ambientato ovviamente nello spazio, grafica stile cartone animato ed alto contenuto umoristico. R.H.: 386 + 4 MB. Disponibile per

PC CD ROM L. 85.000



STEEL PANTHERS

Dai creatori di Pacific War, ecco una splendida simulazione strategica che vede impegnati i carri armati nella II Guerra Mondiale. A disposizione oltre 40 scenari originali potrai comandare da un singolo plotone ad un intero battaglione con ampia disponibilità di mezzi terrestri ed aerei. Grazie al generatore di scenari potrai costruirti le tue battaglie personalizzate. Scenari e sonori digitalizzati. Disponibile per

PC CD ROM L. 99.000



TEX 2 - EF 2000

Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilità veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realtà. Sicuramente il miglior

simulatore arcade mai creato! Disponibile per: PC CDROM L. 119.000



THREE WORLDS OF

ADV. DUNGEONS & DRAGONS

Una stupenda raccolta dedicata agli amanti della serie AD&D: AL QADIM the Genie's Curse, RAVENLOFT Strahd's Possession e DARK SUN Shattered Lands. R.H. 386DX + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000

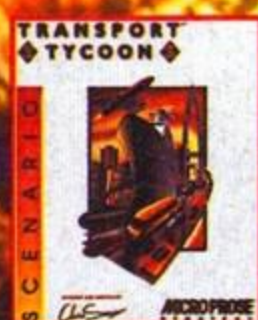


THUNDERSCAPE

DallaSSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedrà protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra

mille insidie, trappole e malefici artifici. Disponibile per

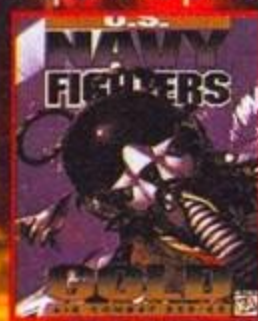
PC CDROM L. 95.000



TRANSPORT TYCOON SCENARIO DISK

Aggiunge varie utilities al programma originale. Puoi creare il nuovo mondo come desideri, sistemando terreni, laghi, montagne, fiumi ecc. Addirittura puoi creare scenari futuristici con nuovi tipi di veicoli ed altro

Disponibile per PC Floppy Disks L. 45.000



US NAVY FIGHTERS GOLD ED.

La nuova versione contiene anche i data disk AWARD WINNING US NAVY FIGHTERS e MARINE FIGHTERS. Disponibile per

PC CD ROM L. 99.000



WITCHAVEN

Si tratta di una incredibile avventura di azione stile fantasy realizzata in grafica tridimensionale a sequenze cinematiche L'effetto su schermo è impressionante sia per la fluidità delle animazioni che per i dettagli dei personaggi. Visuale in soggettiva. R.H.

486DX + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 105.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



WORMS

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressoché unico nel suo genere. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000
PC FLOPPY DISKS L. 89.000



THEXDER

Uno dei migliori platform/sparatutto mai visti su PC, creato naturalmente dalla SIERRA, marchio di sicura qualità. Impersoni un Super Robot con l'arduo compito di distruggere una nutrita schiera di nemici sfruttando sia il potente arsenale a tua disposizione che tattiche e strategie particolari. Possibilità di gioco via modem e

Network. Suoni digitalizzati e finestre video modificabili a piacimento. R.H. 486 DX66 + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 109.000



THE DARK EYE

Una fantastica avventura stile Role Play ambientata in un mondo di violenza e di delitti. Sarete immersi in un labirinto popolato da dozzine di esseri malefici con un'atmosfera ispirata ai famosi romanzi di Edgar Allan Poe. Centinaia di visuali selezionabili grazie alla fantastica grafica in 3D animata. La colonna sonora eccezionalmente creata dallo stesso autore di Cyberia ed i

personaggi creati dallo stesso autore di Aliens non possono che assicurare un deciso successo. Disponibile per PC CDROM L. 105.000



STONEKEEP

Una stupenda avventura grafica stile Dungeon Master che ti vedrà impegnato in immensi labirinti sotterranei contro le forze diaboliche del male. A tua disposizione decine di armi e di magie, grafica in 3D e visuale in soggettiva. Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



THE HIVE

Un'incredibile action arcade game creata appositamente per sfruttare al meglio le possibilità di Windows 95. 20 livelli di azione continua con grafica digitalizzata stile cinematografico a 65000 colori. R.H. 486DX66 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



EXILE

Una splendida avventura imperniata sul sistema "punta e clicca" per un'immediatezza e semplicità di gioco veramente unica. Grafica ad altissimo livello ed ambientazione in uno strano mondo popolato da tunnel, foreste con migliaia di oggetti da raccogliere

ed utilizzare. Disponibile per

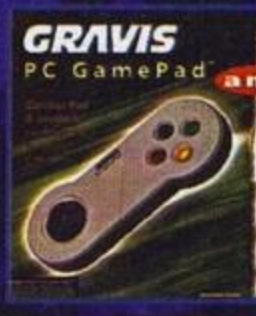
AMIGA 1MB L. 49.000
AMIGA 1200 L. 59.000
AMIGA CD 32 L. 59.000



JUNGLE STRIKE

Definibile come il miglior sparatutto arcade alla guida di un elicottero. Seguito del famoso Desert Strike, questa volta ambientato nella giungla impervia. Disponibile per

PC CDROM L. 49.000



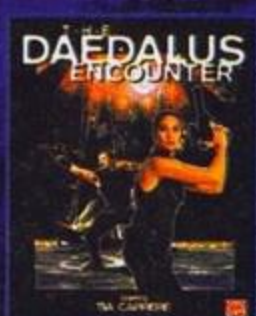
GRAVIS

PC Soccer Game

FIFA INT. SOCCER+ JOYPAD GRAVIS

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di calcio ed un joypad a 4 tasti della Gravis provvisto di levetta per trasfor-

marlo in Joystick!. Disponibile per PC CDROM. L. 99.000



DAEDALUS ENCOUNTER

Avventura spaziale con oltre 2 ore di digital video ed animazioni 3D. Diverse trame a seconda delle scelte che si effettuano durante il gioco, attraverso 3 livelli di difficoltà. Un titolo da non perdere. R.H. 486 8MB Ram MANUALE IN

ITALIANO. Disponibile per PC CDROM L. 99.000



SPORTS MASTERS

Bellissima compilation TUTTA IN ITALIANO con: INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR GOLF, EUROPEAN CHAMPIONSHIP, ADVANTAGE TENNIS. Giochi e manuali in italiano! Disponibile per

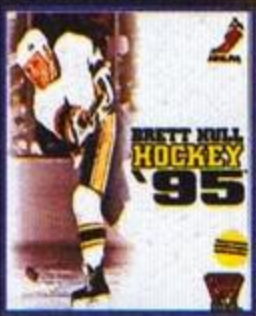
PC CD ROM L. 39.000



ORION CONSPIRACY

La prima avventura grafica con effetti grafici e sonori REALI a livello di un film! Una fantastica avventura nello spazio (principalmente dedicata ad un pubblico adulto) con grafica in SVGA e scene in Full Motion. Disponibile per

PC CD ROM L. 75.000



BRETT HULL HOCKEY 1995

Statistiche complete e tutte le squadre ufficiali del campionato americano. Puoi giocare tutte le 84 partite della stagione regolare + playoff e exhibition games! R.H. 486/33 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 95.000
PC FLOPPY DISKS L. 95.000



ULTIMATE SOCCER MANAGER

Il più completo programma di gestione manageriale di calcio. Vanta centinaia di opzioni statistiche, giocatori. Forma il tuo team preferito, leggi i giornali e attento alle ultime notizie: potrebbe essere l'occasione buona per

VINCERE IL

CAMPIONATO.... Disponibile per
PC Floppy Disks L. 59.000
PC CD ROM L. 65.000
AMIGA 1MB L. 55.000
AMIGA 1200 L. 55.000



KLIK & PLAY

Rivoluzionario programma che permette, con un'interfaccia utente semplicissima, di creare i propri giochi di qualsiasi genere! Puoi disegnare personaggi, creare avventure, armi per sparatutto, ecc. R.H.: 386 + 4MB MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

Nuova versione aggiornata per WINDOWS 95. Disponibile per PC CDROM L. 89.000



THE CHAOS ENGINE

l'ormai più che famoso sparatutto con vista tridimensionale dall'alto che ha creato uno stile di gioco. Grafica a 256 colori e sonoro digitalizzato. 16 livelli di gioco per 1 o 2 partecipanti. R.H. 385 + 2MB. Disponibile per

PC Floppy Disks L. 49.000
PC CDROM L. 55.000



GATEWAY 2: HOMEWORLD

Una stupenda avventura interattiva ove dovrai difendere la terra dall'invasione di un popolo alieno. Grafica stile cartole animate, spettacoli sequenze in animazione ed una trama coinvolgente. R.H. 386 + 2MB. Disponibile per

PC CDROM L. 99.000



MEGADOOM 2

Altri 1500 NUOVI LIVELLI per DOOM, DOOM 2 ed HERETIC!! più naturalmente altre e sempre nuove utilities. Disponibile per

PC CDROM L. 35.000



WRATH OF THE GODS

Avventura stile film interattivo ove, impersonando un eroe della mitologia greca, dovrai esplorare centinaia di scene completamente digitalizzate, combattere mostri e vincere duelli contro accaniti guerrieri. Oltre 60 personaggi digitalizzati ed oltre 300

finati. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 99.000



ROBINSON'S REQUIEM

Dalla READYSOFT non poteva essere altro che un gioco semplicemente SPETTACOLARE. Un'avventura fondata sulla sopravvivenza in mondo completamente virtuale con grafica ed effetti mai visti prima. Un'esperienza veramente unica!! Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



SHADOWCASTER

Dalla Origin questa stupenda avventura con visione in prospettiva stile Doom. Trama continuamente diversa a seconda del tipo di personaggio selezionato (fino a 6). R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 39.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



REBEL ASSAULT 2

Simulatore di volo spaziale. L'attesissimo seguito di uno dei migliori giochi dedicati alla fortunata serie GUERRE STELLARI. Grafica e giocabilità a livelli semplicemente impressionanti. R.H. 486DX + 8MB. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

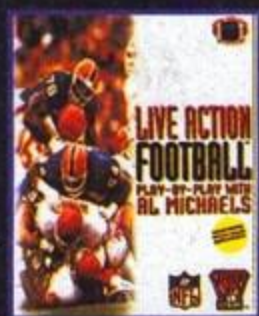
Disponibile per PC CDROM L. 109.000



BATTLEDROME

Grafica a livelli di realtà virtuale, è una delle caratteristiche di questo gioco di combattimento tra robot. Guida il tuo personaggio nell'arena e sconfiggi gli avversari con tutte le armi a tua disposizione. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per

PC-CDROM L. 49.000

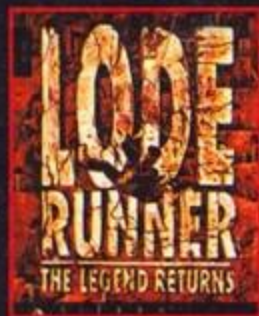


LIVE ACTION FOOTBALL

Una splendida simulazione di Football americano caratterizzata dalla presenza di immagini digitalizzate. Impersonerete fino a 52 diversi giocatori tra i più famosi del campionato NFL americano con l'effetto di vedere una vera partita in televisione.

R.H. 486 + 8MB RAM Disponibile per

PC CD ROM L. 62.000



LODERUNNERS - THE LEGEND RETURNS

Dalla SIERRA un platform action arcade semplicemente MERAVIGLIOSO! Ambientato nella giungla, porte segrete, trappole, centinaia di oggetti particolari da raccogliere, OLTRE 150 LIVELLI di gioco. R.H. 386 + 2MB.

Disponibile per

PC Floppy disks L. 99.000

PC CDROM L. 99.000



LORDS OF MIDNIGHT

Uno stupendo gioco di ruolo con grafica dinamica definito come il miglior RPG del 1995. La storia si svolge in un'epoca fantasiosa tra Re e Cavalieri. La grafica è realizzata in 3D rendering in tempo reale con visione a 360°.

Possibilità di controllare fino a 24 diversi personaggi, il tutto sotto il controllo dell'intelligenza artificiale del computer. L'innovativo sistema di TIME LOCK MODE permette addirittura di settare il gioco in tempo reale facendo coincidere le scorrere dei giorni nel gioco con quello della nostra realtà!! R.H.486 + 8 MB RAM. Disponibile per

PC CD ROM L. 79.000



PRIMAL RAGE

Il più grande gioco arcade del mondo disponibile finalmente su PC. La più grande animazione a fotogrammi mai vista per un gioco di combattimento colossale, con delle incredibili combinazioni di colpi ed una serie infinita di mosse normali, speciali ed eventi

imprevedibili. Disponibile per

PC CDROM L. 79.000



SCREAMBALL

Uno dei migliori flipper di tutti i tempi. 6 tavoli diversi, azione ultra-realistica, opzioni di inclinazione del tavolo per i giocatori più esperti. R.H.486 + 4MB MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per:

PC CDROM L. 56.000

PC FLOPPY DISKS L. 56.000



THE ULTIMATE SEVEN

Stupenda compilation contenente: SHADOW PRESIDENT, THE DAGGER OF AMON RA, HARRIER ASSAULT, DETROIT, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, LINKS PRO GOLF, LINKS COURSE BAY HILL. Disponibile per:

PC CDROM L. 75.000

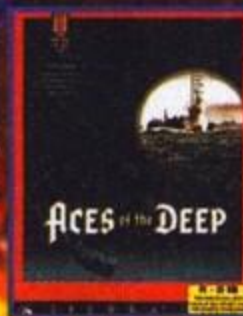
WARZONE BATTLE PACK



Stupenda compilation contenente: FIGHTER WING, STARSHIP, HARPOON CLASSIC, NO GREATER GLORY, PACIFIC ISLAND.

Disponibile per

PC CDROM L. 49.000



ACES OF THE DEEP

La più disperata battaglia navale della seconda guerra mondiale al comando degli U-boat nel nord Atlantico con effetti grafici e sonori veramente realistici. 15 missioni storiche. R.H.: 386DX 33 + 4MB RAM

Disponibile per

PC CDROM

L. 93.000

PC Floppy Disks

L. 78.000



ACES OF THE DEEP MISSION D.

Stupende nuove missioni e nuovi mezzi a vostra disposizione il tutto contenuto in questo data disk. Le più famose battaglie ed i sottomarini della nuova generazione vi permetteranno di rivivere le situazioni storiche

con un realismo impressionante!!! Disponibile:

PC Floppy Disks L. 49.000

*Finalmente in pronta consegna
il favoloso Catalogo a colori Computer One
32 Pagine*

COMPUTER ONE

Edizione autunno/inverno 1995



Catalogo Software ed Accessori

Richiedilo oggi stesso telefonando alla

051-343504



CONSOLES
department
Exeterra



CONSOLES
department
Exeterra

Via Lorenteggio 22 (sotto i portici) - Tel. 02 - 42 300 10 - Negozio Tel. 02 - 422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

EDUTAINMENT

Aladdin Lamp	49.000
Aladdin Activity Center	Telefonare
Autoroute Express ITA	185.000
3D Body Adventure	99.000
Adibu (Ita)	89.000
Background 250	39.900
Beyond Planet Earth	109.000
Buzz Aldrin's Race Into Space	128.000
Cinemanía 95	128.000
CompUfix	39.000
Corsi di Lingua Multim.	cad. 79.000
Corso Inglese Comm. (3 livelli)	198.000
Corso Inglese Generale (3 livelli)	179.900
Dinosaur Adventure	99.900
Encyclopedia of Science	349.000
Europe Alive	49.000
Family CD Value	99.000
Fractal Ecstasy	79.000
How the World Works	89.000



L. 64.900

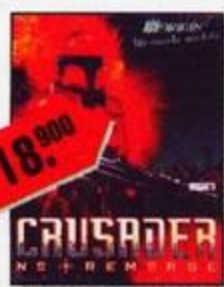
Hyper Stacks	59.000
Incredible Stowaway	169.000
Insect Adventure	99.900
Internet Plus	138.000
Internet Tools	49.000
Ocean Adventure	99.900
Ocean Below	59.000
Lion King Story Book	Telefonare
L'Uomo Ragno	76.000
Martin's Magic Illusion	89.900
Mega Clip Art 7000	119.000
My First Incr. Am. Dictionary	169.000
New York City Guide	69.000
Ultimate Human Body	169.000
USA Travel Guide Everywhere	109.000
Shuttle	69.000
Spiru Patatrax	109.000
Street Atlas USA	199.000
The Way Things Work	169.000
VR Work Shop	119.000
World of Clip Art	49.000
World of Fonts & Icons	49.000
World War II Quiz Book	69.000
X-Plora Peter Gabriel	Telefonare

CD ROM DOUBLE SPEED

VERSIONE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:
1) MULTIMEDIA J.S. 1) EXPLORING WPS
2) ROCK RAP & ROLL 2) SIRIUSNET
3) SHERLOCK HOLMES 3) THE JOURNEYMAN P.T.
4) MOVIE SELECT 4) INTRO CLASSIC MUSIC
5) PC KARAOKE 5) INTERACTIVE
6) SPACE QUEST IV 6) WEBSTER'S S.ENCYCL.
7) HOME MEDICAL ADV. 7) DRAGON LAIR
8) BATTLE CHESS ENCH. 8) DR. RUTH'S ENCYCL.
9) ARTS & LETTERS W. 9) MAD DOG MC CREE
10) FANTASY 4000 FONTS 10) SING-ALONG KIDS VOL.3

TUTTO A L. 188.000 + IVA

GAMES CD



L. 118.900



L. 37.900

11th Hour	119.900
7th Guest	37.900
Air Power	95.000
Aliens	79.000
Armored Fist	49.900
Bioforge	139.000
Buried in Time	115.000
Burn Cycle	95.000
Collezione 10 CD Vol.1 or 2 or 3	99.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Command & Conquer	109.900
Combat Air Patrol	125.000
Conspiracy - OEM-	39.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Crusader No Remorse	118.900
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	89.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Dig	Telefonare



L. 98.900



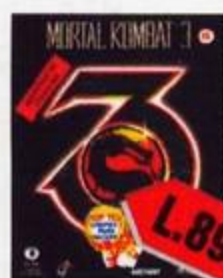
L. 89.900

Discworld	138.000
Doom II	49.900
Doom Mania I or II - OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Ecstasica	59.000
Fade To Black	122.000
F1	39.900
F1 G.P.2	Telefonare
F 2000 Eurofighter	119.900
Fifa 96	98.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	105.000
Gabriel Knight - OEM-	59.000
Hexen	89.900
Inca	59.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	92.000
King Quest VII (Ita)	105.000
Last Dynasty (Ita)	118.000
Lords of Midnight	95.000
Maabus	99.000
Magic Carpet II	118.000
Metal Marines (Ita)	59.900
Mad Dog Mc Creek - OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race - OEM-	38.000
Metal Marines	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Mirage	138.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	69.900
NBA Live 95 (Ita)	118.000
Need For Speed	99.900
Networks (Ita)	122.000
NHL 96	118.000
Pagan Ultima VIII	49.900
Panic In The Park	95.000
PGA Tour Golf 96	118.000
Pinball Illusions	98.000
Pinball Mania For Windows	99.000
Pitfall W 95	115.000
Player Manager II (Ita)	95.000
Populous II + Pow. Monger	39.900

GAMES CD



L. 37.900



L. 89.900

Primal Rage	95.000
Prisoner Of Ice	(Ita)
128.000	
Rebel Assault - Ribassato!	37.900
Rebel Assault II	105.000
Renegade	85.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	82.000
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Sensible World of Soccer	85.000



L. 99.900



L. 105.000

Sim Tower	105.000
Space Quest VI - Roger Wil.	89.000
Spectre VR	105.000
Star Trek Final Unity	Telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	135.000
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
The Last Dynasty (Ita)	128.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tilt	Telefonare
The Dark Eye	95.000
Top Gun	95.000



L. 78.000



L. 59.900

Transport Tycoon	88.000
Under a Killing Moon (ita) upgr.	19.900
USS Ticonderoga	85.000
Virtual Chess W 95	108.000
Virtual Pool	115.000
War Hammer (Ita)	118.000
Where... Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander IV	Telefonare
Who Shot Johnny Rock - OEM-	38.000
X Wing Enhanced	49.900



25 GRANDI ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALI
DA L. 35.000 A L. 49.000 cad.

GAMES MAC CD

7th Guest	138.000
Burn Cycle	95.000
Chess Master 3000	108.000
Colonization	138.000
Crime Patrol	118.000
Cyberwar	99.000
Daedalus Encounter	99.000
Doom II	145.000
Dragon's Lair	79.000
Fly Fishing	89.000
Harpoon Classic	105.000
Hell Cyberpunk	138.000
Indiana J. Fate of Atlantis	128.000
Johnny Mnemonic	128.000
Journeyman Project II	158.000
Jump Raven	119.000
King Quest VII	158.000
Lawnmower Man	128.000
Lunicus	128.000
Mad Dog Mc Creek	69.000
Monty Python	148.000
Myst	148.000
Police Quest IV	138.000
Return to Zork	138.000
Sim City 2000	148.000
Sim Tower	105.000
Space Ace	89.000
Spectre VR	118.000
Star Trek Omnipedia	Telefonare
Theme Park	128.000
Wing Commander III	148.000
Wolf Pack	118.000

GAMES FLOPPY

DISPONIBILI PER CHI NON HA IL CD Telef.

ADULTS CD

101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Big Town	49.900
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
California Day Dreamers	49.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Deep Throat Girls II	49.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Endan Gered	49.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Graduation From F.U.	69.900
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Married Women	49.900
Main Street Usa	89.000
Mask	59.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Penthouse II	Telefonare
Penthouse Interactive	Telefonare
Playboy Screen Saver	69.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Super Hot Adult 6 Pak(6 Cd)	129.000
Toys not...Boys	59.000
Treasure Chest	59.900
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

QUI PUOI
USARE



Sei
un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
**CONSOLES
DEPARTMENT
POINT**
TELEFONA AL
02-4222684

CONSOLES DEPARTMENT®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE.
DIGLI DI SMETTERE!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

Tel. 02 - 42 300 10

